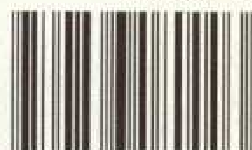
COMMODORE VILÁG • Nr. 37. • V. évfolyam • 1993/7. szám • A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COV Commodore Világ

Nr. 37.
V. évfolyam • 1993/7.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



C64 • AMIGA • PC • Plus/4

JULIUS CAESAR



HANSE



ULTIMA II.



STRIKE FLEET



CELTIC LEGENDS

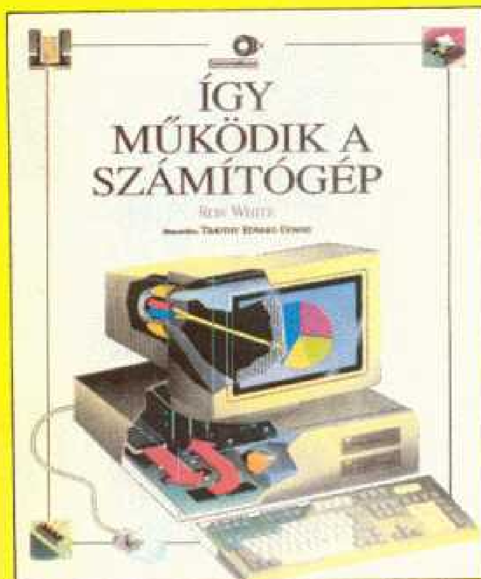
GALDREGON'S DOMAIN



MIGHT & MAGIC 4.



THE LEGACY



Eddig tíz nyelven jelent meg és csak Európában mintegy kétszázezer példányban fogyott el a számítástechnikai könyvek bestsellere.

SZENZÁCIÓ!

Szeptembertől a COMPUTERBOOKS Kft. kiadásában Magyarországon is kapható, magyar nyelven!

- *Akarsz egy képzeletbeli utazást tenni a személyi számítógép belsejében?*
- *Kíváncsi vagy rá, hogy bekapcsoláskor hogyan „ébred" fel egy PC?*
- *Szeretnéd megtudni, hogy mi módon küldi az információkat a számítógépnek az egér, a billentyűzet stb.?*
- *Kíváncsi vagy arra, hogy hogyan kerülnek ki az adatok a monitorokra, modemekre, nyomtatókra?*
- *Esetleg azt tekintenéd át, hogy miképp képes a számítógép egy különleges memóriaterületen tárolni az adatokat?*

Nos, bármelyik korosztályhoz tartozol, bármilyen számítógéppel rendelkezel, bármennyi számítógépes tapasztalatod van,

Ron White: Így működik a számítógép című könyvéből ezeket mind megtudhatod.

Ron White a **PC Computing** felelős szerkesztője, és az *„Így működik..."* c. sorozat elindítója. Tehetséges író, az egyik első PC felhasználói csoport megalakítója, jelenleg az USA-ban él.
A majdnem 1 kg. súlyú, nagy alakú szakkönyv a megszokott fekete-fehér belsővel ellentétben végig színes, a benne található teljesen eredeti illusztrációk grafikusan elemeire bontják a számítógépet, és színes részletekkel mutatják be, hogy az igazán mitől is működik.

Neked sem hiányozhat a polcodról. Ára: 1.999,- Ft + postaköltség
Megrendelhető postai utánvétellel a COM-WARE Kft-től, az újságban elhelyezett levelezőlappal, vagy levél útján.

FIGYELEM! A COMPUTERBOOKS Kft. legfrissebb könyvei is megrendelhetők a COM-WARE Kft-től.

JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN • JÖN
CoV Évkönyv '93/94.



Na, nem kell megijedni, '94-ben is lesz Évkönyv...
Nos, csak úgy címszavakban, hogy mire számíthattok:

- *Végre egy teljes Bard's Tale III. leírás térképekkel, amiből a C64-esek végre megtudhatják, hogy teleportáljanak Arboria-ba...*
- *EOB II+III. szintén térképekkel*
- *6-8 egyéb nagy játékleírás C64-re, Amigára és PC-re (ez a része még finomítás alatt áll, de nem fogtok csalódni!)*
- *Megint lesz MEGA-TökösMákos, várhatóan úgy 30-40 játék összefoglalójával és térképekkel*
- *Plus/4 sarok, felhasználói résszel kibővítve*
- *Elsősegély rovat, legalább 10 oldal, a PC-s rész bővül*
- *DEMOLOGIA, ismét áttekintjük az elmúlt év terméseit, a PC-s demokkal való kiegészítés egyeztetés alatt áll*
- *Programozástechnika, 64-re több apróbb rutin mellett Star Turbo, Amigára pl. IFF képformátumok kezelése, valamint demo rutinok, és ezúttal PC-re is lesznek hasznos ötletek á'la PC Info*
- *BBS összefoglaló, általános információk, gyakorlati tanácsok*
- *Felhasználói programok, pl. C64-re Interword, Interpaint, Amigára copy-összefoglaló stb., vagy PC-re Norton Commander 4.0...*

Na, most már szépen levághatod a lapba befűzött sárga csekkecskét, és elvonulhatsz vele a legközelebbi postahivatalba, vagy OTP-be! Ha a tartalom mégsem győzött volna meg, akkor most figyelj!
Az Évkönyv árát idén nem emeltük, ugyanúgy 398,- Ft-ba kerül, csak közben állam bácsi rátette az ÁFA-t, meg a kulturális adót. Ezért hát **az új Évkönyv fogyasztói ára: 449,- Ft.** Neked viszont, aki előfizető vagy, átmenetileg — úgy mint tavaly — engedményt adunk, vagyis **csak 398,- Ft-ot kell befizetned**! Siess, nehogy megint lecsússz erről a kedvező lehetőségről. Egyidejűleg **az előző két Évkönyv** árát is csökkentettük, mindkettő **a továbbiakban csak 298,- Ft**. Extra kedvezmény: **az 1992-es és 1993/94-es Évkönyv egyidejű megrendelése esetén már 200,- Ft-ot megspórolsz**, 847,- Ft helyett csak 647,- Ft-ot kell befizetned, s mindezek tetejébe a mellékelt csekk(ek) befizetése esetén **nem kell a feladáskor kezelési költséget fizetned**! Ja, és majdnem elfelejtettük, a '93/94-es Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között **értékes ajándékok is kisorsolásra kerülnek...**

CoV 37

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/7.szám

Megjelenik: '93.szeptembertől havonta

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Diggy Pigs/Silents demo (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Elsősegély és prg.technika rovat: Molnár Zsolt (DoT)
PLus/4 sarok: Simon János (Jahny)
Munkatársak: Bors Gábor
Frank Tamás (DOKI)
Homoki Péter (HáPI)
Hosszú Péter
Rácz István (Steven McC.)
Zajonskovsky Zoltán (Ian Snailman)
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HÍRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIII. Szent László u.74/A.
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. (SZÁMALK) Könyvesboltja, Bp. XI.Szakasits Á u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25.
QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
COMPLAN STUDIÓ Kft. üzlete, Békéscsaba, Andrássy u.50.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő (38.) száma a november 15-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bencze Gábor, Százhalombatta (64)
Hanula Zsolt, Vác (64)
Kószó József, Szeged (64)
Kovács Róbert, Budapest VII. (64)
Matalik Krisztián, Gyöngyöspata (Am)
Papp Attila, Vác (64)
Széplaki András, Debrecen (64)
Temesvári Tamás, Budapest VI. (PC)
Turán Zsolt, Kiskőrös (Plusi)
Vedelek Tamás, Baja (64)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Fodor Tamás, Ceglédbercel
Hajdu Zoltán, Budapest I.
Horváth János, Szombathely
Koncz Szilveszter, Kálló
Orbán Tamás, Budapest XV.
Pintér György, Kiskunhalas
Rajnai Csaba, Tokod
Rusz Gergely, Budapest XI.
Szente Attila, Orosháza
Várhelyi Balázs, Gödöllő

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A **CoV KSZ**-ben megjelent rejtvényre helyes megfejtést beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:

Bencze Zoltán, Dömsöd
Farkas Zoltán, Budapest XI.
Kolovrát Attila, Budapest IV.
Szántó Tibor, Budapest XXII.
Szabó Balázs, Solt
Vörös Viktor, Dunaújváros
Zsigrai Csaba, Szolnok
Asztalos Arnold, Budapest XVIII.
Tallián Emese, Miskolc
Rassó Kálmán, Mezőtúr

A **CoV 36-ban megjelent rejtvény** helyes megfejtése: a közös szórész a SPACE...
A nyertesek neveit a CoV 38-ban tesszük közzé.

Épp ez jutott eszünkbe...

Mindig olyan kevés hely marad erre a közérdekű infohalmazra, hogy most az egyszer úgy döntöttünk, addig tart a bevezető, ameddig tart, majd egy kicsit összébbnyomjuk a NEWS-t, így legalább mindenről szólhatunk ami a szívünket nyomja, és CoVboy-tól sem kell ellopnunk 1 négyzetcentimétert sem. Akkor vágjunk is bele.

Múlt havi csekkes őrületünk nem egyedi alkotást kívánt szimbolizálni. Előfizetőink kivételével most ismét mindenkinek abban az örömben lehet része, hogy önkiszolgálja magát, ha valamire szüksége van. Úgy gondoljuk a régi számok és egyéb dolgok megrendelését könnyítő csekk kitöltése már eddig sem okozott gondot a számotokra, de két dolgot változatlanul ne felejtsetek el:

- ...ráírni a csekkre — főleg a középső szelvényre — az irányítószámotokat is,
- ...valamint fontos, hogy a megrendelés átfutása az eddigi 3-4 hétről 1-2 hétre csökkenthető, ha nem a legközelebbi Postára, hanem a legközelebbi OTP-be slattyogtok be, és ott adjátok fel a pénzt.

Aktuális téma: Évkönyv'93/94.

Sok levelet kaptunk, melyből azt hámoztuk ki, nem világos ez az évszámjelzés. Nos, mindazoknak, akik ezt egy kicsit nehezen fogták fel, elmondjuk, hogy jövőre ilyenkor az Évkönyv'94/95

fog megjelenni és így tovább. Egyszóval aggodalomra semmi ok, nem akarunk egy évet kispórolni.
Az Évkönyvet beharangozó hirdetés végén már jeleztük, hogy az Évkönyvre 1993. október 30-ig előfizetők között ajándéksorsolást tartunk.
A sorsoláson részt vesz minden csekk, amelyet — a bélyegzőlenyomat tanúsága szerint — október 30-ig feladtak, függetlenül attól, hogy az esetleg csak november közepén fut be hozzánk.
A beérkezett előfizetők között kisorsolásra kerül:

- 3 db. 8 nyelvű elektronikus zsebszótár, mintegy 100 ezer szóval és kifejezéssel (értéke egyenként kb. 10 ezer forint),
- 5 db. Quickshot joystick,
- 5 db. CoV póló a választott méretben,
- 10 doboz mágneslemez,
- valamint 10 előfizető visszanyeri előfizetése árát.

Ha még nem adtad volna fel a csekket, akkor most már semmi sem tántoríthat el ettől az elhatározásodtól!

Újabb téma — jövő év

Nos, ami a legfontosabb, jövőre is lesz CoV. Sőt, az eddigi évi 9 megjelenésről átállunk a havi megjelenésre, vagyis 1994-ben már 12 alkalommal próbáljuk csillapítani az olvasók információéhségét. Korai lenne arról beszélni, hogy mennyibe fog kerülni jövőre a CoV, hiszen év eleje óta két olyan adóterhet hoztak be az egyéb költségek emelkedése mellé, ami nem volt betervezve, és még csak októbert írunk, tehát év végéig sok minden történhet. Terveink szerint jövő hónaptól meghirdetjük 1994 évi előfizetési akciónkat. Az biztos, hogy az éves előfizetési díj magasabb lesz, mint tavaly volt, hiszen 9 helyett 12 számra kell majd előfizetni, viszont semmiképpen nem lesz több, mint az újság jelenlegi ára. Egyszóval ismét érdemes lesz előfizetni, mert azt még mi sem tudjuk hogy alakul az 1994-es végleges kalkulált ár, no meg számoljunk csak egy kicsit: akik tavaly előfizettek, mennyivel is kapják most olcsóbban a lapot? Hát úgy 22,- Ft-tal darabonként. Ezt idén sem érdemes elfelejteni! Erről a jövő hónapban részletesen szólunk.

A tartalmi dolgokról

Nevetséges, de tavaly ilyenkor minden második levél azzal foglalkozott, hogy kezdünk el-PC-esedni, s ha nem teszünk ellene valamit, elvesztünk egy olvasót. A sors iróniája: most, hogy nagyobb figyelmet fordítunk a C64-esekre, minden második levél azzal foglalkozik, hogy kezdünk el-64-esedni. Nos, nekik erre egyszerű választ tudunk adni: Érdekes lenne, ha csak most kezdenénk el-64-esedni, akkor 1989-től mit csináltunk? A körmünket hegyeztük? Mellesleg egyelőre még úgy tudjuk, hogy a lapot ***Commodore Világ***-nak hívják és nem ***PC Világ***-nak, és szerény véleményünk szerint a jelenlegi tartalom pontosan az olvasók géptípus szerinti tagozódásának megfelelő. Azt már egyszer kiveséztük, hogy személy szerint mindenkinek úgysem tudunk a kedvére járni.

A NEWS-béli filmcsikot ejtettük. Sugallta ezt az, hogy valahogy az utolsó pillanatban mindig lemaradtak a nyilak, így azután jó kis rejtvényt okoztunk mindenkinek, vajon melyik kép melyik ismertetőhöz tartozik. Ezek figyelembevételével visszaállítottuk a tavalyi állapotot.

Az előző számokban divatossá vált „előzetes" sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A múltkor elmaradt a *LEGACY*, most pótoljuk, viszont most beígértük a *BETRAYAL AT KRONDOR*-t, az meg majd legközelebb jön. Ezért hát mellőznénk a felelőtlen ígérgetéseket, a tartalmi összeállítás gyakran az utolsó napokban, a nyomdai leadást megelőzően véglegesedik. Annyit azért elárulhatunk, hogy *M&M V.* lesz a következő számban, folytatódik az *ULTIMA* sorozat, lesz C64-re *CENTAURI ALLIANCE*, a többit meg majd meglátjátok.

Változatlanul rengetegen vannak, akik pl. 1-2 héttel az adott szám megjelenése előtt adják fel hirdetésüket, kérve, tegyük má' be ha kifizették az expressz díjat. Nos, sokszor elmondtuk már, a nyomdai átfutás 4 hét, s mivel minden számunkban olvasható a következő várható megjelenés időpontja, nem nehéz kiszámolni, mi az a legkésőbbi időpont, ameddig garantálni tudjuk, hogy bekerüljön a hirdetés a „következő" számba. Felvetődhet a kérdés, akkor mire jó az expressz szolgáltatásért fizetendő külön díj? Erre egyszerű és prózai a válasz. Akkor garantáljuk, hogy betesszük a következő nyomdába kerülő számba. Mivel előfordul bizonyos hullámokban, hogy igen sok a hirdetés, a nem expressz kategóriába tartozó hirdetések egy része terjedelmi okok miatt átcsúszhat 1 hónappal későbbre. Ez kerülhető el az expressz különdíj befizetésével. Most már érthető, ugye?

A CoV pólóról

Miután a CoV 36 levelezésében felvetett dolog többszáz érdeklődő levelet eredményezett, mindenkit megnyugtathatunk, ha ekkora az érdeklődés, akkor legyen CoV póló. Nos, a hátsó/belső borítón található minta — amit már megismerhettetek a '91-es Évkönyv borítójáról — indítja a sort, ez a P01-es, de Getto művész Úr már dolgozik a folytatáson, hogy őrült pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésetekre. Miután ebben az ügyben csak lapzártakor született döntés, a levlapról lemaradt. Ezért aki pólót akar rendelni, az a levlap elején a bal/ alsó üres részen tegye meg ezt, pl. a következőképpen: *P01 megrendelés*
S — 1 db.
M — 1 db.
XL — 2 db.

Rendelkezésre álló méretek: S, M, L, XL, XXL, mindegyik egységesen **499,- Ft + postaköltség**. Ha több darabot rendelsz, értelemszerűen a postaköltség 1 darabra vetítve alacsonyabb lesz, vagyis előnyösebb egyszerre többet rendelni.

Huh, ennyi elég is lesz most, a következő pár oldalt meg osszátok be valahogy november közepéig!



C64 HÍREK

- A *PARADISE* dolgozik a **CREATURES 3.** c. játékon!
- A *ZEPPELIN* nem fejezte be a C64-es játékok kiadását, fejlesztését, mint ahogy az kósza hírként elterjedt.
- Az *OCEAN*-nek nem a **SLEEPWALKER** volt az utolsó játéka C64-en, ugyanis megvásárolták a **JURASSIC PARK** konvertálási jogát..., készül egy **DEEDS** nevű adventure és a **POPEYE 4.** is.
- Év végéig a következő játékok megjelenése várható C64-re:
  - The Addams Family 2.
  - Arsenal FC
  - Bugsy 3 — The Revenge
  - Chuck Rock 2.
  - Henry
  - LEMMINGS!
  - Liverpool Football Manager
  - Lotus E.T.Ch. 2.
  - MTV — The Game
  - Nigel Mansell's World Ch.Ship
  - Schwert und Magic
  - Space Max
  - Sturmtruppes
  - Super League
  - Titus the Fox
- A magyar programozók sem tétlenkedtek az elmúlt hónapban, hiszen 3 újabb alkotás került ki honfitársaink kezei közül. Az egyik a **MAGIC BALL**, ami a *Humanoid Software* jóvoltából jelent meg. Ez egy falbontó tenisz, ám sajnos semmi új ötlet nincs benne az elődökhöz képest. A **MARBLOID** már színvonalasabb játék, az *Eye Mind Design* követte el. A code-ért és a grafikáért *Bujdosó Arthur* a felelős, míg a pályákért és a kellemes hanghatásokért *Koka Attila*. Lényege, hogy a négyzetekből álló alakzatokat egyszínűre változtassuk, amit emberként mozgatásával tudunk végrehajtani, ha egy négyzetre rálépünk, mindig más lesz a színe. A harmadik játék címe: **VARI**, de sajnos erről nincs bővebb információnk, mert lapzártakor kaptuk a „fülest", hogy ez is megjelent.

Adventure/RPG

— 64 —

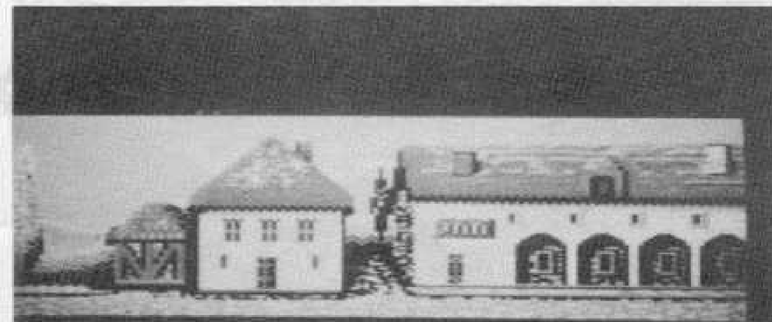
Kezdésnek mindjárt egy — várhatóan — igen nagy „durranás". *MIKE DORAN* és *ANDREA METZNER* produkciója, az **ORMUS SAGA II.**, melynek már az alcíme is sokatmondó: **Guild of Death** (*A Halál Szövetsége*). A stílus hamisítatlan RPG, hatalmas bebarangolható területekkel, mágikus ellenségekkel, varázslatokkal. Lényegesen nagyobb lehetőségek rejlenek a programban, mint a nemrég megjelent, és nem kevésbé színvonalas ***The Examination***-ben, ami persze nem csoda, ha figyelembe vesszük, hogy ez a stuff a megtört verzióban is három oldal terjedelmű. Itt jegyezzük meg, hogy aki ezt a változatot szerzi be, az ne keresse a 2. oldalt, annak tartalma az első oldalon található, vagyis akár az 1., akár a 2. oldalt kéri a program, hagyjuk bent az első oldalt és nyomjuk le a 'RETURN'-t!

— 64 —

Az *OTHIS Software* szeptemberre a Bűnös idők c. játékot ígérte be nekünk, helyette viszont egy új kalandal nyomult ki a piacra. A **GONOSZ HERCEG** egy igen színvonalas magyar nyelvű kalandjáték, a kelet világából. A játék reklámszlogenje: „*A kereskedő-karavánok sosem voltak biztonságban*", izgalmas kalandot ígér...

— (Amiga), PC —
Ritkán fordul elő, hogy egy játék második része egyidejűleg jelenik meg az elsővel, ráadásul úgy, hogy nem is egy szoftverház hozza ki a piacra. Nos, ez persze csak a PC-s verzióra igaz, mivel a *Spectrium Holobyte* jóvoltából a **STAR TREK: The Next Generation** már jónéhány hónapja megjelent Amigára. Igaz, már önmagában is ritka 1993 végén, ha egy játék előbb jelenik meg Amigán, mint PC-n, de ez nem vicc, a PC-s változat csak most készült el. A második rész (**STAR TREK 2: Judgement Rites**) jogait az *Interplay* vette meg, s mivel ők egy kicsit siettek, akár hisszük, akár nem egyszerre lepik meg a piacot a két résszel. Ez utóbbi viszont Amigán egyelőre nincs. A **STAR TREK 2**-ben 15 küldetést kell végrehajtanunk *Enterprise* űrhajónk segítségével. Semmi sem lesz könnyebb, mindenképpen érdemes kipróbálni! Az Amiga változatról egyelőre nincs hírünk.

— (Amiga), PC —
Régebben közhelyszámba ment, hogy szinte minden számban beszámolhattunk egy-egy *Sierra* stuff megjelenéséről. Nos, az utóbbi hónapokban nem nagyon erőltették meg magukat a PC-s játék-fejlesztők aggastyánjai, talán ezért is döntöttek úgy, hogy most mindjárt három legyet is ütnek egy csapásra. Első kalandjuk a **GABRIEL KNIGHT**, egy új sorozat kezdetét fémjelzi. A ***Dark-Fantasy-Stories*** (*Sötét-fantasy történetek*) első darabja igazi nyomozós kalandot ígér. Új főhősünk *Larry*-től, a humoros pacáktól eltérően komoly alak, aki éppen egy gyilkossági összeesküvés kellős közepébe csöppen New Orleans egyik sötét kerületében. Hogy miképpen sikerül kimásznia a csávából? Ezt megtudhatjuk a játékból... Természetesen új sorozatok elindítása mellett a jó öreg sorozatok folytatását sem adták fel. A ***KQ VI***, és a ***SQ V*** után végre itt a **POLICE QUEST 4** is! A játék minőségéről elég annyit említenünk, hogy a digi képeket egy *KODAK DCS 200ci* digitális kamerával rögzítették Los Angelesben, még életszerűbbé téve főhősünk *Lytton* városbéli kalandozásait. A harmadik, na vajon mi lehet? Nem, nem a ***LARRY IV***, azt már egyszer kihagyták, most miért tömnék be azt a lyukat? Hát persze, hogy a **LARRY VI**-ról van szó, újabb poéntengerek várhatók tehát Larry barátunk ténykedései során. Természetesen előbb vagy utóbb mindkettőt tüzetesebben nagyító alá helyezzük!


A gonosz herceg otthona az OTHIS programjában


A Sierra mánia újabb tagja — POLICE QUEST 4.

Arcade

— 64. —
Az arcade sort kezdjük mindjárt három olyan C64-es programmal, amely méltán vívhatná ki a „hónap bukása" címet. A **MISSION POW**-val 'P' betűket kell gyűjtögetnünk egy labirintusban. A **KILL YOUR STICK** segítségével, mint a neve is mutatja, a 2-es porton lévő joystick-et tehetjük tönkre. Aki viszont a régi szép időkre ('83) vágyik, az töltse be a **CAR WARS**-t, mely csak nevében hasonlít a ***STAR WARS***-hoz, minőségét tekintve vad sikításra és RESET-elésre ösztönözheti a belekukkantó kíváncsiskodókat.

— 64. —
A **BOMB SQUAD** valószínűleg a PC-s ***DYNA BOMB*** C64-es változata, csak itt két játékos küzd egymás ellen. A feladat: a másik játékost megsemmisíteni. Időzített bombák segítségével juthatunk egyre előbbre. Ha kalapácsot találunk egy kő alatt, akkor bombánk nagyobbat fog robbanni. Ha villogó bombát, akkor már nem csak 1, hanem több bombát is robbanthatunk.

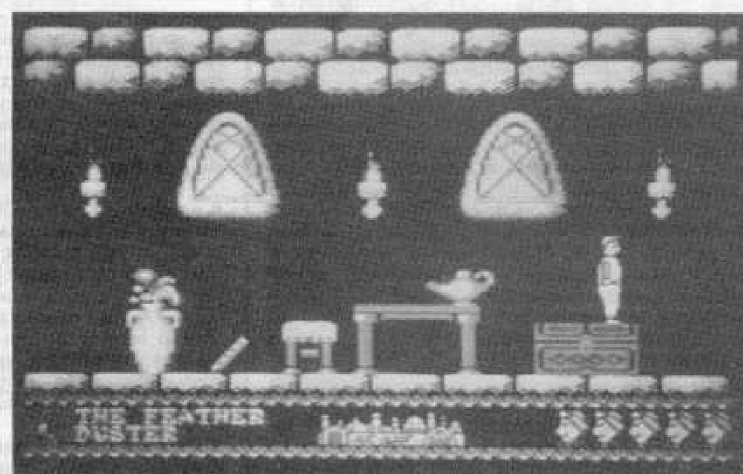
— 64, Amiga —
Néhány hónapja igen szép sikert ért el a ***Holiday Games*** című anyag, mely a sportjellegű ügyességi játékok családját gazdagította. Most újabb taggal bővült a família. A proggy címe: **OSTFRIESLAND GAMES**. A „sportág-ötletek" jók, a grafika és az animáció tözse. Kár, hogy az eredményes játékhoz legalább 3-4 tartalék botkormánnyal kell rendelkeznünk, ugyanis a program az úgynevezett joystick-ölő stílust képviseli.

— 64, Amiga —
Akció-hősök és kalandvágyók figyelmébe ajánljuk a **SCEPTRE OF BAGHDAD** című *Psyxtronic Software* által kiadott programot. Mint a címből is kiderül, a történet az ókori kelet egyik nagy központjában játszódik, ahol szinte minden megtalálható — a repülő szőnyegtől Aladdin csodalámpájáig —, ami az *Ezeregy éjszaka meséit* minden más népmesétől megkülönbözteti. Magát a programot az emeli hasonló társai fölé, hogy nem elég csak kiirtani az összes ellenséget, hanem meg is kell találnunk minden olyan tárgyat, amelynek más és más rendeltetése van. Hm... Szórakoztató!

— 64, Amiga —
A *Dynafield Software* követte el a **SWORD OF HONOUR** című akció-kalandjátékot. Kaland csak annyiban, hogy különböző tárgyakat vehetünk fel és ami a legfontosabb: a játéknak van célja, azon kívül, hogy mindenkit szétverjünk. A játék fő hibája, hogy a háttér grafikus képernyő, és ezért minden egyes képernyőt külön tölt. Emiatt hiányzik a játékból a gördülékeny akció. Ezzel sokat is veszít a színvonalából.

— Amiga —
A *Factor 5* csapat neve úgy önmagában nem mond semmit, főként hogy az *Accolade*-nek dolgoznak, ám ha azt mondjuk **TURRICAN**, többen felkapják a fejüket. Nos, úgy látszik, hogy ez a téma is a ***Shadow of the Beast*** babérjaira pályázik, ha másért nem, legalább abból a szempontból, hogy az immáron harmadik részt a jó öreg C64-re már nem sok ingerenciája van *Factor*-éknak kiadni. Egyszóval a **TURRICAN 3**. legalább akkora sikervárományos, mint az első kettő, no persze egyelőre csak Amigán, a C64-es verzió megjelenéséről semmit sem hallottunk.


Galamb helyett disznóra lövünk — Ostrfiesland Games



Kapjuk el a bagdadi tolvajt — Sceptre of Baghdad

Szimuláció/Sport

— 64, Amiga —

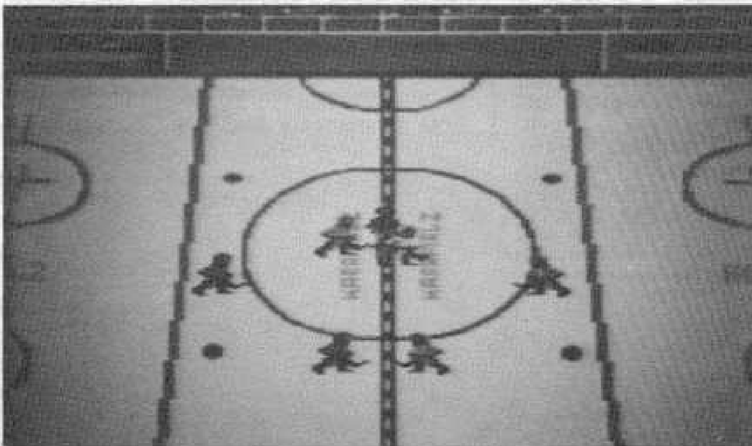
Egy igazi sportjáték: **KARAMALZ CUP**. A címből ugyan nem derül ki, de mi eláruljuk: egy remek jégkorong programról van szó. A ***Powerplay Hockey***, és a ***Blades of Steel*** óta (amelyek még az elmúlt évtizedben láttak napvilágot) nem született ennek a sportágnak ilyen remek számítógépes verziója. C64-en is megjelent ugyan másfél éve egy ***Face Off*** című förmedvény, ez az anyag viszont fölényesen veri. Sajnos a mi verziónkból a készítők és a forgalmazó neve nem derül ki, a crackereknek sikerült minden felesleget eltávolítaniuk a szoftverből. Háaát?!

— PC —

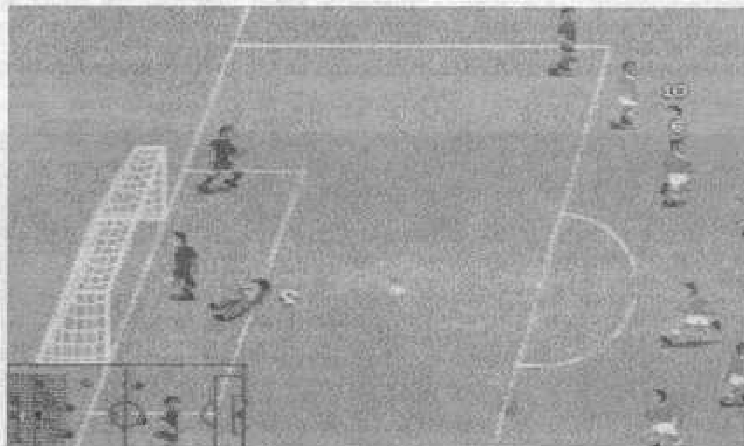
A PC-sek joggal moroghatnának, ha jéghoki program nélkül maradnának, talán ezt figyelhette ki az *Electronic Arts*, amikor gyorsan piacra dobta **NHL HOCKEY** című szimulációját. Mit is nyújthat többet ez a játék, mint az ***EA HOCKEY***, vagy az ***NHLPA HOCKEY***? Nos, ebben egy teljes amerikai kupaküzdelmet szimulálhatunk végig, 24 csapat összeállításával. A szimulációban új a kiállítási funkció, a gyorsbeugrók alkalmazása, valamint az utó-manipulációk is változatosabbak. Sőt, a beépített Export/Import funkcióval átpakolhatunk csapatokat és állásokat a fentebb említett két programból/ba. Az *EA* szerint most ez a jégesleg-jobb.

— Amiga, PC —

No persze nem csak a téli, hanem a többi évszak sportkedvelői is megtalálják az e havi csemegéjüket. Az *Ocean* nem tétlenkedett, új fociprogrammal lepte meg a nagyérdeműt. A **LOTHAR MATTHÄUS** című játék a 93/94-es Bundesliga összeállítás alapján készült. 2 és 3 dimenziós variálható pályakép, taktikai variációk, gyors menükezelés jellemzik az ötleteiben sok újat nem hozó fociprogramot.



Karamella helyett hokiütő — *KARAMALZ CUP*



Matthäus sem lőtt volna jobbat — *LOTHAR MATTHÄUS*

Stratégia

— PC —

Jó napot „Csillag Úr" köszönhetett be valaki a *Microprose* HQ bejáratánál, amikor meglátta *Mike Singleton-t*, aki legújabb játéka előtt töprengve olvasta a **STARLORD** képregény-sorozat legújabb epizódját, hátha eszébe jut valami frappáns cím, amivel elnevezhetné új stratégiáját. S ekkor kipattant fejéből az isteni szikra: *„Ez az! STAR-LORD"*! A ***Lords of Midnight*** és ***Doomdark's Revenge*** kusza világából kinőtt programozó igen színvonalas alkotásával állunk szemben, ha felinstalláljuk és elindítjuk ezt az igazán aprólékosan megszerkesztett játékot. A fejlett univerzumban bolygók és életformák sokaságában kell kialakítanunk egy optimális egyensúlyt, kereskedelmi és diplomáciai kapcsolatok kiépítésével, állandó alakítgatásával. A bonyolult menürendszerek a ***Wing Commander*** vagy ***X-Wing*** c. játékokból megismert 3D grafika felé listázódnak, és nem takarnak el egy talpalatnyi felületet sem a játékból, ezzel téve folyamatosan élvezetessé és izgalmassá a háttérben történteket. Mi is lehet a játék célja? Taktikázásainkkal el kell érnünk azt a címet, hogy mi legyünk a világegyetem URA!

— PC —

Már egy ízben beharangoztuk a *SIM CITY* „klónok" egy újabb változatának készülését, és az ígéretet tett követte. A *Maxis* végre elkészítette a *SIM CITY* átdolgozását, mely a **SIM CITY 2000** nevet kapta. Hogy miben más ez mint az elődje? Nos, elég, ha csak címszavakban összehasonlítjuk a PC-s verziót:

Sim City	**Sim City 2000**
2D perspektíva;	3D perspektíva, + 3 féle zoom;
16 szín;	256 szín;
utca, autók, teherkocsik;	+ aluljárók, alagutak, buszmegállók;
vasút;	+ földalatti, és állomások;
szén és atomerőmű;	+ szél-, vízi-, olaj-, és fuziós erőművek;
kertek, stadionok;	+ parkok, állatkertek, yachtklubok...;
házak;	+ iskolák, egyetemek...;
8 pálya, katasztrófa szimuláció;	pályaszerkesztő, variálható pályák, új katasztrófák;

Huh! Nem semmi. CD-ROM változat is jön, de Amiga változatról egyelőre nincs információnk!

— PC —

Nagyon hódít mostanság a tájkún mánia. Ennek bizonyságát támasztotta alá a múlt hónapban bemutatott ***Railroad Tycoon DeLuxe***, és most az *MCCS* segedelmével kiballagott a piacra a **DINOPARK TYCOON**. Ez a Jurassic láz megfertőzte a szoftvercégeket is, hiszen a játékban őslényparkokat kell kreálnunk. Te jóságos ég, mennyi saurus?! Kezdőknek elmondjuk, nem árt a témában való tájékozottság, esetleg egy lexikon idevonatkozó fejezeteinek előzetes áttanulmányozása. Akkor talán érthető is a játék...

— PC —

Szintén csak PC-n jelent meg egyelőre az *Omnitrend* nagyszerű programjának a **RULES OF ENGAGEMENT**-nek a 2. része, melyet ezúttal az *Impressions* vett kezelésbe. Alaposabb szerkesztő, bonyolultabb vezérlés, még nagyobb variációs lehetőségek teszik színessé az amúgy is színvonalas stratégiát, melyhez átlagosnál valamivel magasabb IQ is szükségeltetik.

Logikai/egyéb

— 64 —

Egy olyan szerencsés hónapot sikerült kifognunk, melyben ugyan kevés igazán színvonalas újdonsághoz sikerült hozzájutnunk, mégis szinte minden stílus kedvelőjének tartogathatunk valami érdekeset. Lássuk először a *Xenon Designs* által kreált **MATRIX** című programot. Az ötlet: a már jól bevált sikbeli bűvös kocka, kiegészítve azzal a már szintén ismert ideával, hogy egy előre meghatározott alakzatot kell létrehoznunk. A megszokott átlagból az emeli ki a programot, hogy mind grafikailag, mind úgynevezett 'designe'-ban megveri hasonszőrű társait.

— 64 —

A logikai játékok szerelmeseinek ajánlhatjuk a **P.P.DIGGER** nevű alkotást. Az ismeretlen szerző művének lényege, hogy gyémántokat kell gyűjtögetnünk a föld alatt való ásással, de vigyáznunk kell, mert ha egy kő vagy egy gyémánt alá ásunk, akkor az ránkzuhan és meghalunk, vagy ha a kő a gyémántra esik, azt már nem ashatjuk ki, mivel a kövön nem tudunk átásni. A dolgunkat még egy futkározó szellem is nehezíti. Az ötlet jó, a kivitelezés már kevésbé, de azért érdemes kipróbálni.

— 64 —

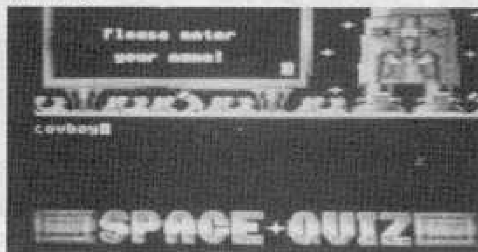
A napjainkban C64-re kiadott játékok mintegy 50%-a logikai. Így van ez a **STYX**-szel is! A feladat: különböző kereteket 'tetris'-es alakzatokkal kitölteni. Irányítás: joy hátra + tűz = alakzat lerakása; joy oldalra + tűz = alakzat forgatása; SPACE = utolsó lépés törlése. Ennél többet nem érdemes elmondani róla.

— 64 —

Ha már így belejöttünk, még egy „csoda"! A **KONCEPT**-ben a gép által megadott alakzatokat kell kirakni. Az alakzatok négyzetekből állnak, a négyzeteken pedig számok vannak, ezért a kirakás sorrendje is számít!

— 64 —

A fejlett IQ-val és némi angol nyelvtudással rendelkezők feltétlenül szerezzék be a *Twice Effect* által létrehozott és a *CP WERLAG* által forgalmazott **SPACE QUIZ** című intelligencia-fejlesztő vetélkedőt. Ha nem is tudunk minden kérdésre válaszolni, akkor is érdemes belenézegetni a programba, mert rengeteg érdekes (és hasznos) információval gazdagíthatjuk műveltségünk tárházát.



JULIUS CAESAR



A program nem a legújabb **(ez egy kicsit túlzás — CoVboy)**, de azért megér néhány gondolatot (s jónéhány órát is, amig végignyomatjuk). A játék tulajdonképpen stratégia, nagyjából a ***DIPLOMACY***-hoz lehet hasonlítani. Ahogy a cím is mutatja, a történet az ókori Rómában játszódik, s a nagy hadvezér halás (vagy hálátlan?) szerepében tetszeleghetünk. Egy nagy hátrány, hogy sajnos német nyelvterületre készült, és angol verziónak se hire se hamva. A feladat: egyesíteni a 30 városból álló „birodalmat". S ha valaki most azt kérdezné, hogy „*csak ennyi?*", akkor azt kell válaszolnunk, hogy ez nem is olyan könnyű. Ja, és még valami. Ennek a játéknak semmi köze az Amigás/PC-s ***CAESAR***-hoz...



Kezdetben 1 azaz 1 ellenségünk van (HELVETIER), valamint 3 várossal van jó kapcsolatunk (CADURCER, HAEDUER és REMER). A többi város vagy semleges, vagy rossz szemmel tekint ránk.
Ezek a kapcsolatok romlanak, ha egy velünk nem hadban álló (KRIEGERISCH) várost támadunk meg vagy ha van ellenségünk, mégsem támadjuk meg (ha több van, akkor elég egyet is), illetve ha adót vetünk ki (növelünk) egy városra vagy a túszainkat megöljük (csatában szerezhetjük őket). Az első két esetben az összes várossal romlik a kapcsolatunk, az utóbbi kettőben pedig csak a kérdéses várossal.
Javulhat (csak egy-egy várossal szemben), ha pénzzel támogatjuk őket, elengedjük a túszainkat vagy az adókat, illetve ha egy velünk jó kapcsolatban álló várossal „konferenciát tartunk". (Mostanában az ilyen jellegű megbeszéléseket csúcstalálkozónak hívják...)
Ezenkívül változik, ha egy várost elfoglalunk, ilyenkor minden esetben semleges (NEUTRAL) lesz velünk szemben, valamint békeszerződést (FRIEDENSVERTRAG) köt velünk.

A játék főképernyőjén három pont közül választhatunk. Ezek sorban: **Információ, Tárgyalás** (? — vagyis delegáció küldése), illetve **Tovább** (harc). Az első kettő választása esetén még ki kell jelölni egy várost is.

Az információ a következő:
(sorban lefelé)
BEVÖLKERUNG: népesség
KRIEGER: a harcosok száma
GEISELN...: a birtokunkban levő túszok száma
TRIBUTE...: éves adó (Rómának)
KRIEGE...: Róma elleni háború (azaz hányszor támadtuk meg)
...NIEDERLAGEN: hányszor verték vissza a támadásunkat
ANSEHEN...: milyen szemmel tekintenek ránk; Ez lehet:
háborús (KRIEGERISCH),
rossz-ellenséges (FEINDSELIG),
semleges (NEUTRAL),
jó (WOHLGESONNEN),
barátságos (FREUNDSCHAFTLICH).
Mellette ugyanez hőmérőszerűen jelezve (pontosabban, kis változások is láthatók rajta.) Itt még jelezve van, ha béke- vagy barátsági szerződésünk van a kérdéses várossal.

Ha a második pontot (WERHANDLUNG) választjuk, egy újabb menüt kapunk. Ez sorban a következő:

1. **Barátsági szerződés** (csak baráti kapcsolat esetén ha sikerül, ezek után segítik csapatainkat katonákkal)
2. **Pénztámogatás**. (Zárójelben a pénzünk mennyisége, s nem annyival kell támogatni! Ezt bármikor megtehetjük, de az ellenségeink általában csak elteszik, de semmi eredménye nem lesz. A többieknél általában „segít". Az összeg nem mindegy, hogy mennyi, a mennyiségétől (és a fennálló kapcsolat minőségétől) függ az eredmény.
3. **Konferencia**. (Csak jó kapcsolat esetén. Kb. 50% az esélye, hogy sikeres lesz.)
4. Túszok elengedése. (Feltéve, ha van.)
5. **Adócsökkentés**. (Az eredmény: nagyon sikeres.)
6. **Adóemelés**. (Az eredmény: katasztrófális!)
7. **Túszok kivégzése**. (Ld. előbb)
8. **Nincs tárgyalás**. (Érthetőbben: GOTO FŐMENÜ)

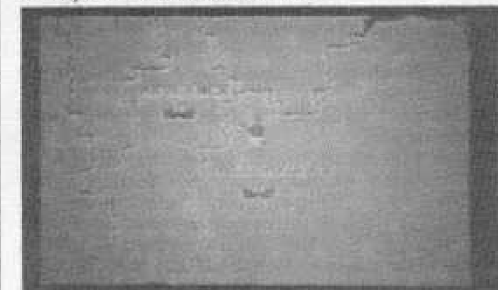
A 8. pont lép életbe akkor is, ha olyan pontot akartunk használni, aminek technikai akadályai vannak (pl. nemlétező túszokat szeretnénk kivégezni vagy egy nem-barátnak akarunk barátsági szerződést ajánlani stb.)
Ha jó a választás, akkor értesítést kapunk, hogy a „tárgyalás" sikertelen (ERFOLGLOS) vagy sikeres (ERFOLGREICH). Ez utóbbinak lehetnek fokozatai, pl. csúcs-nagyon (HOCHST), illetve már az előbb említett katasztrófális eredmény lehet.

Visszatérve a főmenübe vagy azonnal látjuk az eredményt (barátsági szerződés, vagy negatív eredménynél, ha „vérig sértettük" őket — változik a város színe), vagy csak info-kérés után.

Ha minden tárgyalást lefolytattunk (max. 5 lehet egy évben), válasszuk a 'tovább' menüpontot, s a következőkben kiválaszthatjuk valamelyik légiónkat, s már trappolhatunk is valamelyik (közeli) város felé. A várost elérve választhatunk a harc vagy a továbbgyaloglás között. Itt láthatjuk még a város nevét, lakosságát, harcosainak számát, valamint a szóbanforgó légiónk létszámát is. Ha a harcot választjuk, a két „csapat" elkezd vívni egymással. Folyamatosan láthatjuk a harcoló felek létszámát, s ha úgy döntünk, hogy megfutamodunk, túzgombra bármikor kiléphetünk (=vereség). A város egy idő után (ha nem menekülünk el vagy nem redukálódik, minimumra a seregünk létszáma) megadja magát, s megjelöli, mennyi tússzal es dinárral próbálják meg „kiszúrni" a szemünket. Választhatunk, hogy elfogadjuk (nem lesz több veszteségünk!) vagy, hogy továbbharcolunk. Ha ezután is legyűzzük őket, mi dönthetjük el, mennyi túszt szedünk, s mennyi dinárt teszünk el. (Ha mindent elviszünk, a város elpusztul — nem lesz rá több gond, de nem is fog adózni, esetleg katonákkal segíteni, s a többi város szemében sem egy jó pont. Ha vége a harcnak, a következőkben „prémiumot" adhatunk harcosainknak (moráljavító tényező), ha jobb a morál, újoncozásnál több embert vehetünk fel. Itt egyébként az 'M' alatt a kedv (morál), mellette a csaták, mellette a győzelmek, majd a vesztett és a jelenlegi katonák száma látható.

Ha végeztünk az összes légióval, válasszuk a „téli tábor" menüpontot (legalsó), azután a gép jelzi, kik támadtak meg minket (ellenségeink), s hogy mekkora a veszteségünk. (GERING — elenyésző, GROB — nagy stb.)

Ezek után be kell számolnunk az éves ténykedéseinkről a szenátusnak. (Itt: VERMOGEN — vagyon, TRIBUTE — adó, FIXKOSTEN — fixköltségek, a seregek számától függ, GESAMIT — összeg). Következhet a légiók erősítése. (VETERAN — megmaradt létszám, HILFSTROPPEN — „segítők", a baráti városokból, alatta pedig az újoncok. A sereg maximális létszáma 9000 lehet. Alul jelzi a gép, hogy max. mennyi újonccal rendelkezhetünk. Ha ez is megvolt, jöhet a következő év...



Hat tulajdonképpen ennyi, lehet hogy nem túl sok, de 1 oldalban mit is lehetne rövidebben elmondani. Jó taktikázást!

● *Steven McCar*



És most a bevezető stratégia után következzék egy kereskedelmi szimuláció. Előzetes beharangozásunk után derült ki, hogy Amigás változat is van, bár a 64-es jóval előbb megjelent. Vágjunk is bele.

A sztori az 1300-as évek derekán játszódik (vagyis akkor kezdődik és folytatódik, amíg élnek a leszármazottjaink. Tiszta *Civilization*!!!) A helyszín a Skandináv félsziget és környező részei. Célja: meggazdagodni a városok közti árukereskedelemből és feljebb lépni a ranglétrán. Kezdéskor dönthetünk, hogy új játékot kezdünk (N) vagy egy régit folytatunk (J). Ha újat kezdünk, először be kell állítani a játékosok számát (1-6), meg kell adni a nevét (max. 8 karakter) és a nemét (männlich = férfi / weiblich = nő). Ezután kapunk egy engedélyt a szenátustól, amiben engedélyezik, hogy részt vegyünk a kereskedelemben, majd láthatjuk a család címerét. Ezután egy térkép rajzolódik ki ('F7'-tel megszakíthatjuk), felül kiíródik rangunk és a dátum, a térképen bejelölődnek azok a városok, amelyekkel kereskedhetünk, mellette pedig a hajóink száma, ahányat a városba küldünk áruért. Alul a tenger milyensége olvasható:

„Es war whige / bewegte / stürmische / tobende see"
„A tenger nyugodt / mozgó / viharos / tomboló volt"
Rossz vízviszonyoknál kevesebb árut hoznak hajóink és nagyobb károsodást szenvednek. Az „Eingetrotten:" alatt olvashatjuk, hogy melyik városból mennyi árut hoztak hajóink. Egy billentyű lenyomása után a főmenübe jutunk. Felül látható egy térkép, mellette, hogy melyik városban mennyi raktárunk van, alatta pedig:
- Schiffe: hajóink száma
- Zustand: ezek állapota
- Mark: készpénzünk
- Index: részvényeink árfolyama

A kis házikóban látható, hogy melyik áruból mennyi van (1 zsák 100 egység).

A menüpontok közt a '**SPACE**'-szel lapozgathatunk, egy menübe a '**RETURN**'-nel léphetünk be. Kilépés: '**F1**' (minden menü esetén).

HANDEL:
Felül fel van sorolva, hogy melyik áruból mennyi van a raktáron (WAREN AUF LAGER): Salz: (só); Petze: (bunda, szőrme); Leinen: (len); Tran: (zsír); Honig: (méz); Wolle: (gyapjú);
Mellette látható 1 egység ára (TAGESPREIS), alatta pedig a só ára (SALZ PREIS).
- Warenmerkauf:
  Kijelöljük, hogy melyik áruból mennyit adunk el. Az 'ALLE' választására mindent eladunk, ami a raktáron van (kivéve a sót);
- Salz kauf:
  Sót vásárolhatunk. Annyit vegyünk, ahány hajónk van (x100), mert különben nem tudunk hajót indítani.

BÖRSE
Részvényeket vehetünk (Kaufen) és adhatunk el (verkaufen). A saját részvényeket mindig vegyük meg, mert különben tönkre megyünk a kamatfizetésben (Zinsen).

SCHIFFE
A hajókon végezhetünk javításokat vagy vehetünk újakat.
- Schiffe: hajóink száma
- Schiffswert: 1 hajó értéke
- Takelage: a vitorlázat állapota
- Rumpf: a hajótest állapota
- Bauauftrag: 1 hajó építési költsége

- Takelage trimmen:
  A vitorlázat meghatározott százalékát javíttathatjuk.
- Rumpf ausbessan:
  A hajótestet javíttathatjuk.
- Bauauftrag:
  Hajó építését végeztethetjük el, 1 év alatt készülnek el a hajók.
- Verkaufe Schiffe:
  Hajóeladás a 'Schiffsvert' áron.

KONTORE
- Besitz: kereskedelmi jog ezekben a városokban
- ház/ágyú ikon: raktárak/ágyúk száma
- Mark: készpénz
- Schiffe: hajók száma
- Lachengen: ennyi hajóra elegendő áru van.

- Schiffe senden:
  Hajókat küldhetünk áruért. Meg kell adnunk a helyet (at) és a hajók számát (Anzahl). Minden hajóért kell vámot (Heuer) fizetni. Ha nincs elég sónk vagy pénzünk, akkor nem küldhetünk hajót.
- Neue Speicher:
  Új raktárakat vehetünk vele. Egy városban max. 5-t. Minél több raktárunk van, annál több árut hoznak a hajók.
- Landkanonen:
  Ágyúkat vehetünk egy városban, mert néha megtámad a király a hajóhadával és akkor védekeznünk kell. Az ágyúzás a legunalmasabb része a játéknak. El kell helyezni az ágyúkat, azután a csata automatikus (és rohadt sokáig tart).
- Kontor eröffnen:
  Új kereskedelmi engedélyeket vásárolhatunk. Érdemes megvenni Novgorodban, Rigában és Tönsbergben.
  Az áruk: Bergen - prém / Tönsberg - zsír / Warberg - méz / Malmö - gyapjú / Visby - méz / Riga - Len / Novgorod - prém
  Egy városba csak azután küldhetjük a hajókat, ha van kereskedelmi engedélyünk.
- Speicherverkauf:
  Raktárakat adhatunk el.

CHRONIK
- Index:
  A részvényárfolyam változásait nézhetjük meg.
- Spielstand: ???
- Historie:
  Az eseményeket olvashatjuk el.
  a.) x - mal im Schuldturm
  b.) x - mal Händel.....
  c.) x - mal angegriffen...
  vagyis
  a.) x-szer voltunk adósok börtönében
  b.) x-szer támadtunk
  c.) x-szer támadtak meg minket.

Az 'F1'-gyel befejezhetjük tevékenységünket és következhet az új év.
Ekkor különféle események jöhetnek (házasság, csempészés, adomány, nyereség stb.), amit majd mindenki lefordít magának. A „Händel"-lel megtámadhatunk egy másik kereskedőt, az „Unterbrechung"-gal, pedig állást menthetünk. A rangok (eddig ennyit sikerült elérni):

M/W
Bürger/-rin: polgár
Händel/-rin: boltos
Kaufmann/-frau: kereskedő
Gr.kaufmann/-frau: nagykereskedő
Partizier/-in: ???
Bruder/Schwester: testvér
Junker/-in: gazdag
Diplomat/-in: diplomata

Ha meghalunk, akkor gyerekünk folytathatja a kereskedést. Ha nincs gyerek, vége a játéknak **(Huh! Micsoda Hitleri logika, csak ő a kereskedés helyett inkább háborúzott — CoVboy)**. Cool ez a game, csak a grafikája C64-en enyhén szólva gyatra!!!

• *Hosszú Péter*

ULTIMA II.



A második rész — ***REVENGE OF THE ENCHANTRESS*** — az első vége után nem sokkal játszódik. Ebben kiderül, hogy *Mondain* barátunknak volt egy tanítványa, egy *Minax* nevű nőszemély, aki természetesen bosszút akar állni a maestro halála miatt. Ezt persze nekünk kéne megakadályozni, ismét teljesen kezdőként.
A játék kezelése, a karakter generálása szinte teljesen megegyezik az első résszel.

Kezelőbillentyűk (az újakra kitérünk):

'Q' - Quit/save
'W' - Wear armour
'E' - Enter
'R' - Ready weapon
'T' - Transact
'Y' - Yell (Valamit odakiáltunk a szomszédos pozícióba. Meg kell adni az irányt és be kell pötyögni a szót.)
'U' - Unlock
'I' - Ignite torch (fáklya alkalmazása)
'O' - Offer gold (Pénz felajánlása. Meg kell adni az irányt és az összeget.)
'P' - Pass (egy lépés kihagyása)
'@' - North
'A' - Attack
'S' - Steal
'D' - Descend (mászás lefelé létrán)
'F' - Fire
'G' - Get
'H' - HyperJump (hiperűrugrás, itt kell minden ugráshoz egy tri-lithium)
'J' - Jump (ugrás)
'K' - Klimb (mászás létrán, itt csak felfelé)
'L' - Launch/land (Légijármű elindítása vagy landolás. Repülőgép elindításához kell egy koponya-kulcs (skull key) és egy rézgomb (brass button), űrhajóhoz pedig egy tri-lithium és űrruha (power armor) viselése, különben meghalunk. Leszállni csak füvön lehet (hegyen még meg is halunk). Űrhajót a következmény-időzónában (2112) találunk, egy félszigeten, a jelenlegi Oroszország helyén. A hely neve Pirate's Harbor.)
':' - West
';' - East
'Z' - Ztats
'X' - Exit
'C' - Cast spell (Varázslás. Itt kell hozzá varázspálca vagy varázsbot (wand or staff) is.)
'V' - View (Madártávlati képet ad a jelenlegi faluról, városról, kastélyról, időzónáról vagy bolygóról. Csak akkor működik, ha van sisakunk (helm), amit legegyszerűbben ellenséges harcosoktól szerezhetünk.)
'B' - Board (Beszállás járműbe. Ha fregattba akarunk, akkor szükségünk van egy kék bojtra (blue tassle).)
'M' - Ready Spell
'N' - Negate time (Rövid időre megállítja az időt. Szükséges hozzá egy furcsa érme (strange coin).)

Mint az első részben, itt is a fő problémát a kaja és a HP jelenti.

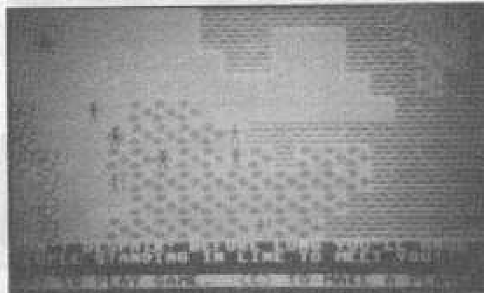
- Kaját vehetünk a falukban és városokban, vagy akár lophatunk is.
- A HP-t most csak *Lord British* tudja növelni. Őt Angliában találjuk i.e.300-ban vagy i.sz.1990-ben. Az északi középső részen van egy kastély, ahol barátunk egy „British" feliratú tábla alatt tanyázik. **Transact** parancsra elvesz 50 aranyat, és ad érte 300 HP-t. A játékban előrehaladva később már csak 200, majd 100 HP-t kapunk.

Új az első részhez képest, hogy egyes páncélok és fegyverek használatához bizonyos tulajdonság bizonyos értékére van szükség (fegyver — agility, armor — strength). A tulajdonságokat viszont növelni lehet. 1990-ben Észak-Amerikában van egy New San Antonio nevű város Új-Mexikóban, amelynek délnyugati sarkában van egy Hotel California nevű épület. Az épület déli részén van egy kereskedő **(A kereskedő déli részén van egy zseb. A zseb déli részén van egy lyuk. A lyuk déli részén... telefonkártya! — CoVboy)**. A kereskedőnek adjunk 100 aranyat. Kétféle válasz lehetséges:

- Thank you very much (semmi sem történt)
- Alakazam! (valamelyik (véletlenszerűen kiválasztott) tulajdonság nő négy ponttal)

Van még egy kellemes dolog a játékban: az ún. mezők. Ezek a HP-t csökkentik, a játék vége felé már igen jelentős mértékben. Ez elleni védekezésre a gyűrű szolgál (megszerzését ld. később).

Akkor most a játék megoldásához néhány hasznos tipp:
Szükségünk lesz egy Quicksword nevű fegyverre — ez az egyetlen, amely *Minax*-szel végezni tud. Ez a jópofa fegyver New San Antonio-ban leledzik, a bal-felső sarok Repülőtér (Airport) nevű épületében. A bejutáshoz 3 kulcs szükséges (mészároljunk le pl. 3 őrt Pirate's Harbor-ben, lopjunk el egy hajót, és pucolás). Ha bentvagyunk a reptéren, akkor gyilkolásszuk meg a tulajdonos harcost, aztán a repülővel tűnés. Ezután keressük fel a város keleti részén lévő börtönt. A börtön előtti füvön landoljunk, menjünk az ajtóhoz, nyissuk ki (kulcs!), és nyírjuk ki az őrt. A repülőből az ajtóban szálljunk ki. Menjünk a cellákhoz, és engedjük ki az egyikben raboskodó harcost (újabb kulcs...), és adjunk neki 500 aranyat, mire miénk a Quicksword. Menjünk a kijárathoz, és mivel az ajtóban hagytuk a repülőt, a kint állomásozó hadsereggel **(se este? CoVboy)** sem kell megküzdeni (mellesleg, ha máshol hagytuk, akkor a hadsereg utánunk jön a börtönbe...) - bye-bye... **(mi van, kiteszik a megtelt táblát? CoVboy)**
Ezután elmegyünk némi ürsétára (az űrruhát ne feledjük, mert kellemetlen dolgok történhetnek...). Erre csak akkor induljunk, ha van min. vagy 15 tri-lithium-unk. Menjünk Pirate's Harbor-be, abba a dokkba, ahonnan a lakosságot szoktuk riogatni, és szokás szerint lopjunk egy hajót. Most ne lefelé menjünk, hanem felfelé, és találunk egy csomó rakétát. Szálljunk be, és indulás az űrbe. Az orbitális pálya elérése után hajtsunk végre hiperűrugrást a 9-9-9 koordinátákra. Ha minden jól ment, akkor most X bolygó körül keringünk (ha nem, akkor újabb ugrás). Landoljunk, lehetőleg füvön. Szálljunk ki, és keressük meg a kastélyt (a View parancs hasznos lehet). A kastély felső részén visszaszerezhetjük elvesztett életerőnket. A baloldali útvesztőben keressük meg *Antos* papát (*Father Antos*), és Transact-eljünk (ahhoz mondjuk, hogy megtaláljuk, át kell kelnünk egy mocsáron, és el kell kerülnünk egy támadást). Az ürge megáld minket, mehetünk a gyűrűért. Menjünk vissza a Földre (koordináták: 6-6-6). Menjünk a jelenbe. Ismét New San Antonio az úticél. A fegyverbolt felett van egy ajtó, ami egy erdőbe vezet. Az erdőben van egy tábla 'A TREE' felirattal. A fa alatt van egy öregember, aki 900 aranyért cserébe odaadja a gyűrűt.

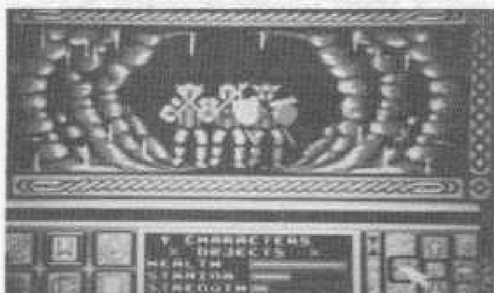


És végül a megnyerés:
Elsősorban igyekezzünk maximumra tölteni a HP-t, XP-t stb., és szerezzünk egy repcsit. Menjünk egy időkapun keresztül a Legends időzónába. Szálljunk fel, és keressük meg délen a kastélyt. Belépés után minden bizonnyal ránktámad két ördög. Meg is verhetjük őket, de akkor ránkszabadul az őrség, célszerűbb idéstoppal túljutni rajtuk. Menjünk az északnyugati szobába, ahol egy csomó erőcsapoló van, valamint az útvesztő végén *Minax*. Pofozzuk meg rendesen, ha már kevés a HP-je, akkor teleportál a másik szobába. A másik szobáig majd a nyakunkba szakad egypár (jópár) szörny, de a szobában ott van *Minax*, akit ezúttal tényleg kinyírunk, és meg is nyertük a játékot.

● *BORS GÁBOR*

GALDREGON'S DOMAIN

A játékot a mittudjukmimilyen-software adta ki kitudjahányban. Alapvetően kalandnak minősíthető, bár van benne némi (enyhe) RPG-beütés is. A kaland célja az, hogy keresztbetegyünk egy *Azazael* nevű gonosz bácsinak, mielőtt elpusztítaná *Mezron* földjét. Keresztbe úgy tudunk tenni, hogy *Mezron* királyának elvisszük *Zator* (Zetor?) ékkövét, szám szerint 5 darabot. Alkalmasint ezek az ékkövek különféle kellemetlen személyeknél leledzenek, szóval némi kötekedésre van kilátás...



Mint már említettük, igen halovány az RPG-jellege a játéknak, úgyhogy ilyen apróságokra, mint pl. XP, szintek, senki ne számítson (ez mondjuk a játék egészét tekintve kissé furcsa, dehát ez van...). A játék elején a király summázza a feladatot, majd elküld a fenébe.

A kezelés:
A képernyő felső részén látható az adott nézeti kép és az abban az irányban levő élőlények (meg a hullák is...). A kép alatt az üzenetsor van elhelyezve. Az alsó rész három további részre tagolható. Baloldalon vannak a parancs-ikonok, középen a „paraméter-ablak", mellette pedig a mozgást elősegítő nyilak.

- **Nyilak**: A felfelé mutató ugyebár előre, a lefelé mutató a tolatás, a bal/jobb pedig fordulás a megfelelő irányba.
- **„Paraméter-ablak"**: Itt jelennek meg a parancsok almenüi (vagy információi). A mellette levő kis nyilakkal lehet a listát fel-le scrollozni, ha nem fér ki.
- **Parancs-ikonok**:
  - **Kard**: Támadás, először ki kell jelölni a fegyvert, majd a játéktérben rá kell clickelni az áldozatra. Megjegyzendő, hogy a fegyverek elég rövid használat után eltörnek.
  - **Iránytű**: Sok magyarázatra nem szorul (vagy van, aki nem érti ?).
  - **Italok**: A megjelenő listából ki kell választani az elfogyasztásra szánt italt (italokat lásd később).
- **Info**: Megjelennek a karakter adatai (**Health** — életerő, **Stamina** — itt jóllakottság, **Strength** — erő), amelyek nullára redukálódása halált eredményez (az erőé nem), valamint két fontos info: ha az **Objects** felirat mellett van két kis izé, akkor az aktuális pozícióban van valamilyen tárgy, a **Characters** felirat mellett megjelenő nyilak pedig azt mutatják, hogy az aktuális pozícióban hozzánk képest milyen irányban van valamilyen szereplő.
- **Parancs**: További parancsok:
  - **Close/Open**: Ajtó becsukása/kinyitása.
  - **Lock/Unlock**: Az előző, csak kulcs segítségével.
  - **Talk**: A játéktérben kijelölt lénnyel történő beszélgetés.
  - **Run**: Nyúlcipő. A program kavarog egy sort, és végül megáll, általában valami nyugisabb helyen. Csak végveszélyben van némi értelme használni.
  - **Buy food/Buy healing**: Kaja (Stamina+) vagy gyógyítás (Health+) vásárlása és felhasználása. Mindkettő 1 pénzbe kerül.

  A beszéd és a támadás aktuális marad, amíg a másikra utasítást nem adunk, tehát a képernyőre történő clickelés az aktuális parancs végrehajtását vonja maga után.
  - **Tekercsek**: A nálunk lévő varázstekercsek közül használhatunk fel egyet.

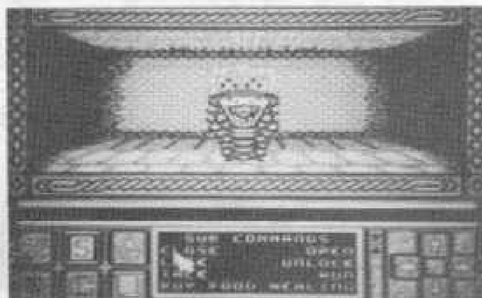
A tárgymenü:
A '**Space**' megnyomására egy másik képernyőre kerülünk, ahol a tárgyakkal kapcsolatos dolgokat bonyolíthatjuk le. A jobb alsó sarokban látható az aktuális fegyver, mellette a pajzs (ha van). A baloldalon egy igen szimpatikus kinézetű barbárt láthatunk — na ezek lennénk mi. A különféle védőfelszerelések az ürgén jelennek meg. Fent van két csík 'YOU' és 'HERE' felirattal, amelyekre clickelve egy-egy ablakot kapunk (újra click-re bezárja). Az első gyakorlatilag az **inventory** (igen jó, hogy nem lehet scrollozni...), a másik pedig a helyszínen lévő tárgyak listája (ezt sem...). Ha egy tárgyra hosszan ráclickelünk (**miért, lehet keresztbe is? CoVboy**), akkor azt fuvarozhatjuk az ablakok között. Rövid click a tárgy kinyitását (új ablak) eredményezi (láda, zsák, varázskönyv, valamint hulla esetén). A tárgyakat általában akkor tudjuk használni, ha nálunk vannak, kivéve a védőcuccok és a kaja: ezeket a helyszín-ablakból rá kell vinni a harcos felsőtestére (az inventory ablak legyen csukva). Az inventory-ban a tárgyak számára nincs limit, de a kalandor csak egy bizonyos súlyt bír elcipelni. A '**Space**' ismételt használatával visszakapjuk az előző képernyőt.

A játék során fellelhető tárgyak:

- **Fegyverek** (kb. erősségi sorrendben): Dagger, Rapier, Short sword, Mace = Scimitar = Axe = Long sword = Ritual dagger, Magic sword, Wand (ez utóbbi egy ütéssel öl)
- **Védőfelszerelések**: Leather helm (sisak), Boots (csizma), 2 Arm mail (karvédő), 2 Leg mail (lábvédő), Body mail (páncél), Shield (pajzs), Elven cloak (az elfek varázsköpönyege)
- **Italok**: Healing (használata némi gyógyulást eredményez), Extra healing (mint az előző, de általában több töltettel), Stamina (növeli a Stamina értékét), Strength (az erő rövid időre maximális lesz, de utána a minimumra esik vissza), Invulnerability (rövid időre sérthetetlenek leszünk)
- **Tekercsek**: Light (világítás sötétben), Shield (ld. Invulnerability ital), Strength (ld. Strength ital), Fireball (támadó hatású varázslat az előttünk lévő ellenségekre), Firestrike (ld. előző), Poisoncloud (ld. előző), Death (halálvarázs az egyik előttünk álló élőlényre), Parchment (az

eddigi varázslatok közül az egyik, csak a felhasználásakor derül ki, hogy melyik).
A további fontos tárgyakra kitérünk a leírásban.

Akkor nézzük a megoldást:
Az első helyszínről nem rajzoltunk térképet, remélhetőleg csak kevesen tévednek el a 3x3-as szobában. Szedjük fel a ládából a lámpát, és már mehetünk is tovább a déli ajtón.
A kastélyban először is szerezzünk egy jobb fegyvert (egy magányos őr leápolása nem rossz ötlet...), majd keressük meg a papot. Neki érdekes cuccai vannak, a kereszt nagyon fontos. Felkereshetjük a varázslókat is a túlvégen, a déli kettő közül a jobboldalinak érdekes tekercsei vannak. Ezután irány az északi folyosó, ahol először a középső *Wraith* likvidálása után megtaláljuk a fehér kulcsot, azután a folyosó végén meglátogatjuk *Lich* bácsit. Mivel nálunk van a kereszt, nem halunk meg azonnal (sőt, nem is támad), mi viszont annál inkább. Ha felfordult, akkor szedjük fel a maradványai közül a cuccokat, és már távozhatunk is a kastélyból a kijáraton keresztül.
A második helyszín a labirintus. Itt elsősorban két minotauruszt keresünk, akiknél az aranykulcs és a tükör van. Ezek ide-oda mászkálnak, de valószínűleg a térképen felkiáltójellel jelölt termekben megtalálhatóak. Ezután menjünk az aranyajtón keresztül *Medúza* asszonysághoz. A tükör megvéd a káros (szem)sugaraktól, és így felapríthatjuk őnagyságát (wand használata ajánlott). Ha összeszedtünk mindent, akkor akár távozhatunk is.
A harmadik rész a templom. A (viszonylag) nagy térkép ellenére alig lesz dolgunk. Ahol a térkép a zöld kulcsot jelzi, ott nyilfantsuk ki a középső papot, és a maradványok között ott lesz a zöld kulcs. Ezután keressük meg a főpapot (ld. térkép), az a *High Priest* az, amelyik beszélgetési kísérletre azt mondja, hogy ő Set (a marha...). Szedjük fel az áldozati tőrt, és irány a lépcső. Az alsó szinten keressük meg a démont, majd miután a női formájából átváltozott igazi (?) démonná, nyírjuk ki. Az ogrét se kíméljük, a sas maradhat. Az ékkő begyűjtése után már mehetünk is tovább. A templom két szintjén egyébként van egy-egy(?!) kígyóisten (hogy ezek hogyan egyeznek meg...), ezeket azonban nem szükséges hidegre tenni.



A következő rész az elfek erdeje. Azt mondják, hogy békével fogadnak, és a lord segíteni fog. Keressük fel a lordot, akiből viszont sehogy nem lehet kiimádkozni a köpönyeget, így agyonütjük, és már távozhatunk is.
Most jön az orgyilkosok erdeje. Sok dolgunk itt sincs, a főnököt kell megölni (lila ruhát visel, és két kardot tart keresztbe maga előtt). Ez is mászkál, de ha sietünk, akkor az északkeleti sarok környékén összefuthatunk vele. Szedjük fel az ékkövet, és irány a kijárat.
Végül jön a bánya. Itt először meg kell keresni a törpék főnökét (az a kis ürge, amelyik feltartja a kardját, általában a térképen jelölt láda környékén császkál), és el kell szedni tőle a gyémántját. Ezzel már felkereshetjük a kószörnyet, amelyet két(!) palacsapással ártalmatlanná teszünk, és máris miénk az utolsó gyémánt. Irány a kijárat...

...és ezzel véget is ér a leírás, ugyanis a játék nálunk itt szépen kifagy. Mindegy, itt már valószínűleg csak a megnyerés van hátra, mindenki érezze magát győztesnek. Szép befejezés, nem?

Végül némi értékelés:
A játék újszerű kezelése (főleg tárgyak terén) érdekes, és egész jó. A grafika nagyon szép. Sajnos, maga a játék C64-en kissé egysíkú, ráadásul szinte lehetetlen az elején életben maradni (aki már emiatt végképp elkeseredett, annak javasoljuk a következőket: a játék kezdése előtt RESET, majd POKE13361,173: POKE17117,173: POKE17792,173: SYS3371, így könnyebb lesz a dolog). Ha valaki mégis megpróbálja trainer nélkül, annak javasoljuk, hogy csak a feltétlenül megölendő lényekkel kötekedjen, és sűrűn használjon scrollokat, illetve italokat. A súlyosabb egyénekhez pedig ott a varázspálca (wand) vagy a halálvarázs (Death scroll).

Amigán egy kicsit más a játék menete: nem sorban jönnek a helyszínek, hanem egy főtérképről lehet elérni őket, valamint kicsit több helyszín van. A feladatok szinte megegyeznek, de vannak kisebb különbségek. Itt jön néhány tipp az Amiga verzióhoz **Dancs Ákos**tól, Nyíregyházáról, egyidejűleg köszönetünket fejezzük ki a beküldött térképekért is. Tehát a tippek:

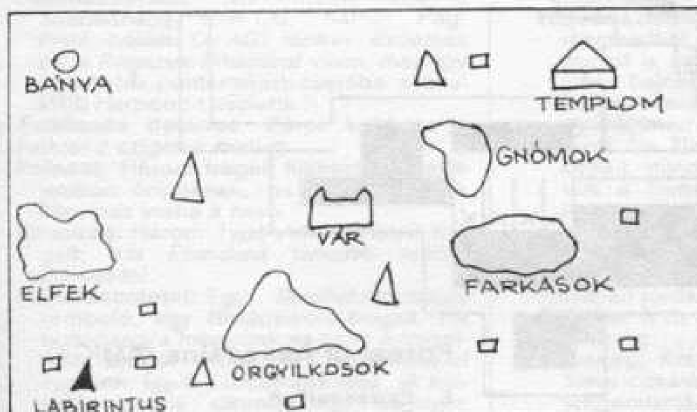
- Csak azokkal harcoljunk, akik megtámadnak
- A templomban, az orgyilkosok és a gnómok erdejében, az aranybányában és a három toronyban mindenki ellenség
- Az öt gyémántból három került meg. Egy a templom démonjánál **(az a kis alakváltós — BG)**, egy a vár legerősebb varázslójánál **(szerintem a Lich-ről van szó — BG)**, egy pedig az aranybánya kószörnyénél van. **(A többi valószínűleg a 64-es változattal megegyezően az orgyilkosok főnökénél és a labirintusban a medúzánál van. A labirintus Ákos térképein ugyan nem szerepel, de bizonyos forrásból tudjuk, hogy délnyugaton van. Itt jegyeznénk meg, hogy a leírás nem a bizonyos forrás alapján készült... — BG)**
- A legdélebbre lévő házban egy varázskönyvet találunk (a varázslót ne bántsuk).
- A legkeletibb házban van a teleportgyűrű (a bakót kíméljük meg).
- Az egyik nyugati házban a viking magától nekünk adja a kardját.
- A templom legnagyobb termében sok jó cucchoz juthatunk a ministránsok és a papok legyilkolásával **(ez igaz a 64-es változatra is — BG)**.
- A ládákba sok cucc fér **(viszont nehezek — BG)**.
- A bányában is van sok érdekes dolog.

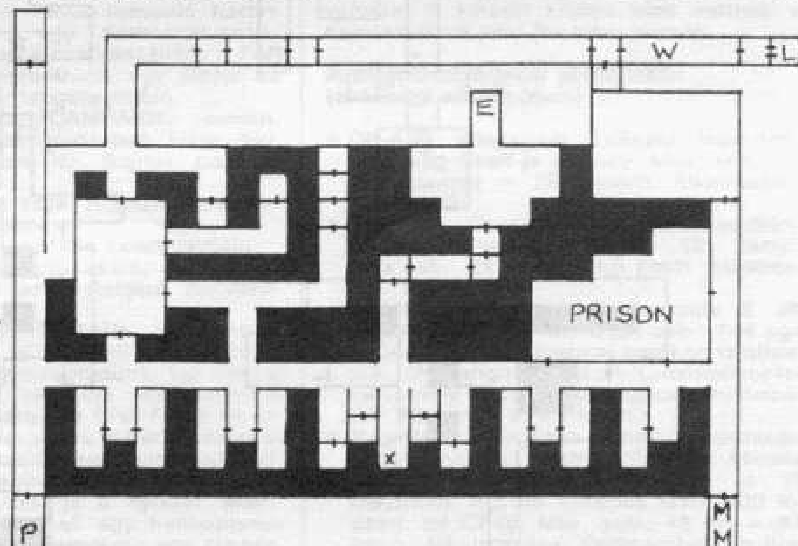
Ennyi. Mint már említettük, az Amiga és a C64 verzió között alig-van különbség, tehát valószínűleg Amigásoknak is jó a leírás. A térképek teljesen megegyeznek (az mondjuk lehet, hogy egyes illetők más helyen vannak).

● *BORS GÁBOR*

Mezron hozzávetőleges térképe (csak Amigán):

☐ - Ház
△ - Torony
◯ - Erdő





The Castle:

E - Entrance
X - Exit
M - Archmage(s)
P - Priest
W - 3 Wraith
L - Lich (Gem)

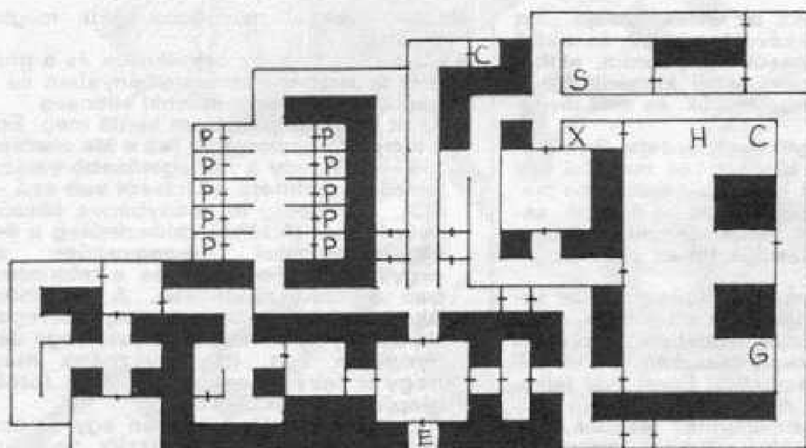
┼, ─┼─ - Door

╪ - Locked door (White key)

Temple level 1:

E - Entrance
X - Exit (Stairs down to level 2)
C - Chest
S - Snake God I.
H - High priest (Ritual dagger)
G - Priest with green key + chest
P - Prisoners

┼, ─┼─ - Door

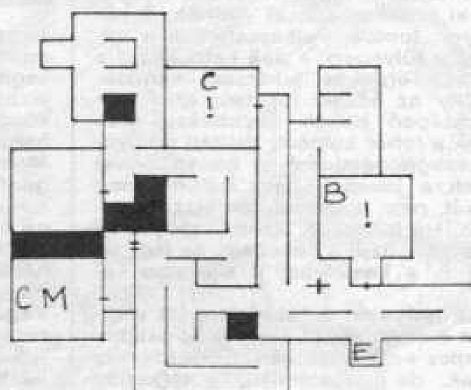


The Labyrinth

E - Entrance/Exit
B - Bag
C - Chest
M - Medusa (Gem)

┼, ─┼─ - Door

╪ - Locked door (Golden key)

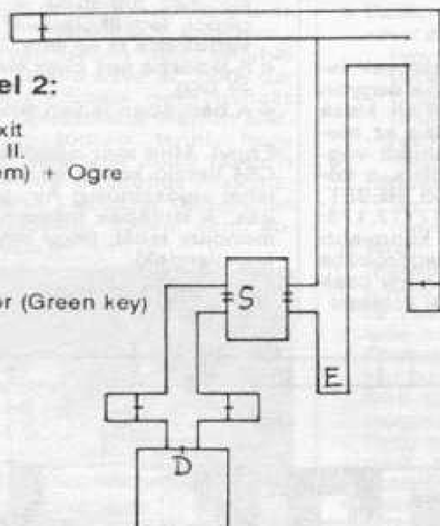


Temple level 2:

E - Entrance/Exit
S - Snake God II.
D - Demon (Gem) + Ogre

┼, ─┼─ - Door

╪ - Locked door (Green key)



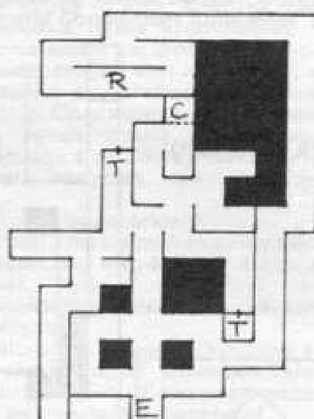
Forest of Assassins *(C64)*:

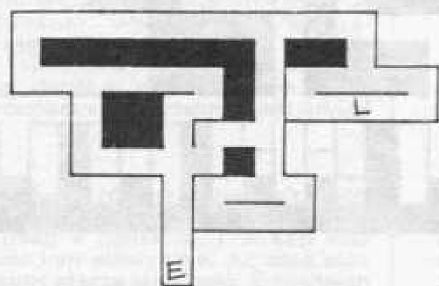
E - Entrance
X - Exit
C - Chest

The Goldmine:

E - Entrance/Exit
C - Chest
R - Rock Monster (Gem)
T - Teleport

─┼─ - Door

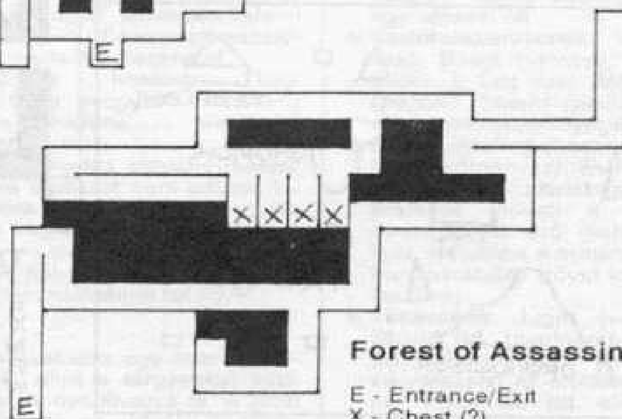




The Sacred Forest of Elves:

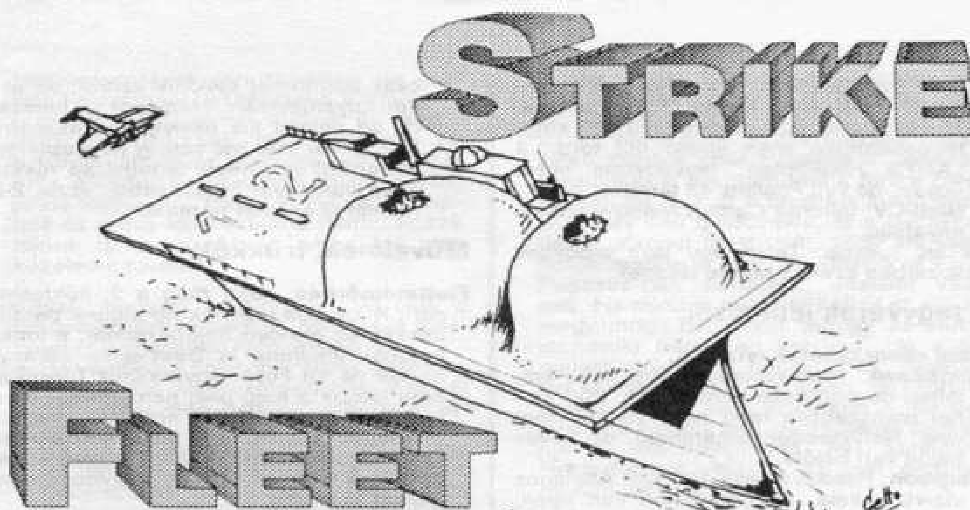
E - Entrance/Exit
L - Elf Lord

Amigán ugyanilyen a gnomok
és a farkasok erdeje is,
csak lord nélkül.



Forest of Assassins *(AMIGA)*

E - Entrance/Exit
X - Chest (?)



Ez egy **STRIKE FLEET** leírás lesz, ha nem jött volna rá még valaki. Ez a szimulátor még C-64-en is egyedülálló, de Amigán és PC-n sem utolsó. Az 1001/5 játék c. könyvben megjelent ismertető csak a legalapvetőbb funkciókkal foglalkozott, sok funkció kezelése hiányzott, vagy hibásan volt megfogalmazva (pl. Chaff=víziakna stb.). Ezúttal egy teljes leírást zúdítunk a nyakatokba, elnézést kérünk ha nem marad hely pár játékfotóra, de a leírásra kapott 4 oldal nem valami sok, így minden helyet hasznosan kívánunk kitölteni.

A küldetések és kiválasztásuk

1. **Stark realities**: Egyszerű küldetés a Perzsa-öbölben.
   Feladat: Őrjáratozás meghatározott ideig: 1 óra (valós idő szerint mert ezt időgyorsítással jócskán le lehet/kell rövidíteni, tehát csak a játékban telik le az egy óra.)
   Várható célpontok: *Oiltanker* (kuwait): civil, ne lőjünk rá! *Mirage* (Irak): támadó repülő két Exocet rakétával. *Saam-osztályú rakétás őrnaszád*: ellenség, de el is menekülhet. *Patrol-őrhajó* (Omán): arab neve megtévesztő lehet, de ne lőjünk rá, mert szövetséges!
   Hajóösszetétel: Itt nincs sok választás, csak egy *OHP-FFG*-t vihetünk; a küldetéshez illően a *Stark* nevűt.
2. **Enemy below**: A játék legrövidebb küldetése a Falkland-szigeteknél.
   Feladat: Két argentin dízel tengeralattjáró megsemmisítése
   Ellenség: *Guppy II.* és *Type 209.* tengeralattjárók
   Hajóösszetétel: Itt sincs sok választás, mindössze két *Broadsword* osztályú angol fregattot vihetünk.
3. **Road to Kuwait**: Erőfölény demonstráció a Perzsa öbölben.
   Feladat: Három tankhajó kísérete a Hormuz-szoroson keresztül a nyílt tengerig.
   Ellenség: 2-3 hullám *Patrol*-őrhajó; a szoros bejáratánál két *Saam*-őrnaszád
   Hajóösszetétel: (sorrendben: első a zászlóshajó) *Belk-CG*, három *Peg-PHM*, három *Oil-ADT* tanker. Érdemes a kis *Pegazus*-őrhajókat vinni, mert így kevesebb pontértékért cserébe sokkal több *Harpoon*-t kapunk.
4. **Falklands defense**: Zűrös küldetés a Falkland szigetek mellett.
   Feladat: Három fregatt kikészítése, akik jobban örülnének, ha a szigeteknek *Malvinas* volna a neve.
   Ellenség: Három *Type A69*-osztályú fregatt; két *Etandard* támadó repülő *Exocet*-tel.
   Hajóösszetétel: Egy *Sheffield*-osztályú romboló, egy *Broadsword*-fregatt. Ha biztonságra megyünk és csak a fregattokat akarjuk lelőni, két *Boradsword*-ot vigyünk, így 8 *Exocet*-ünk lesz. (A küldetés így is sikeres lesz, de nem 100%-osan). Ha mindent le akarunk lőni, muszáj *Sheffield*-et vinni, akármilyen béna is, mert kell a *SeaDart* rakétája.
5. **Dire Strait** (szűk szorosok): Rakétaözön a Perzsa-öböl partjairól.
   Feladat: Most az öbölbe befelé kell kísérni a tankhajókat.
   Ellenség: 4-6 db *ASM-Launcher* (Parti Silkworm-kilövő), 8 *Patrol*-őrhajó, két *Saam*-rakétanaszád.
   Hajóösszetétel: Három *OHP-FFG*, két *Peg-PHM*, négy *Oil-ADT* tanker. Inkább három fregattot vigyünk, így több légvédelmi rakétához jutunk, mintha egy *Kid-DBG*-t vittünk volna.
6. **Operation Cork**: Kétfrontos küldetés az Északi-tengeren.
   Feladat: Egy csatacirkáló kötelék és néhány tengeralattjáró exterminálása.
   Ellenség: Két *Kashin*-romboló, két *Slava*-cirkáló, egy *Kirov*-csatacirkáló(!), *Alfa*, *Victor* és *November* tengeralattjárók (2-6 db), *Backfire*-bombázók *Kingfish*-rakétákkal.
   Hajóösszetétel: Két *Tico-CG/1* és két *Spru-DD* a hajók ellen, három *Spru-DD* és két *OHP-FFG* a tengeralattjárók ellen.
7. **Surprise invasion**: Mi inkább az *Impossible Mission* nevet adtuk volna...
   Feladat: A partraszállító hajók „távoltartása" a norvég partoktól, de a kísérőhajókat és a tengeralattjárókat is ki kell nyírni.
   Ellenség: Három *Kashin* romboló, három *Kynda*-cirkáló, egy *Kirov*-csatacirkáló(!), öt *Ropucha*-csapatszállító, 5 *Polnocsnij*-hk-deszanthajó, egy *Victor* és egy *November* tengeralattjáró.
   Hajóösszetétel: (CAMPAIGN esetén, lásd még a megoldásnál) Négy *Kid-DDG*, hat *Spru-DD*. Sajnos pont itt nincs *Tico-CG*...
8. **Escape to New York**: Hosszú út keresztül az Atlanti-óceánon.
   Feladat: Átkelés az USA keleti partjáig.
   Ellenség: Két *Kynda*-cirkáló, két *Kashin*-romboló, 4-6 tengeralattjáró, *Backfire*-bombázók
   Hajóösszetétel: Többféle kombináció megfelelhet (CAMPAIGN-ben több pontot is összeszedhetünk, így sokkal jobb hajókat vihetünk mint szimpla küldetés esetén), de *OHP-FFG*-t ne vigyünk, mert lassítja a flottát 28 csomójával. Ha *Tico CG*-t nem vihetünk, *Arl-DDG*-t mindenképpen vigyünk, mert kell a *Tomahawk*-ja a *Kyndák* ellen. Ilyenkor viszont kell egy helikopteres hajó ez elé (természetesen egy tengeralattjáró ellen).
9. **Wolfpack 1990**: Partraszállás Izlandon (múltbeli jövőkép)
   Feladat: A tíz partraszállító hajó kísérete Izlandig.
   Ellenség: Két *Kirov*-csatacirkáló(!!), egy *Slava*-cirkáló, 5 *Kashin* romboló, 1-3 tengeralattjáró, *Backfire*-bombázók
   Hajóösszetétel: Szimpla küldetésnél két *Tico-CG*, de CAMPAIGN-ban esetleg nem jut pont, vigyünk több kisebb hajót minél több *Harpoon*-nal. A *Trop-AP*-kból mindig tizet vigyünk mert beleszámít az értékelésbe.
10. **Mopping up**: Nagytakarítás az Északi-tengeren (tényleg szemetek).
    Feladat: Megtalálni és elsüllyeszteni az összes szovjet járművet.
    Ellenség: Egy *Slava*-cirkáló, egy *Kashin*-romboló, négy *Krivak I.* fregatt, esetleg *Backfire*-bombázók, 3-6 tengeralattjáró.
    Hajóösszetétel: Itt is sokféle lehet: mindenesetre legyen olyan hajónk, amelynek van *Tomahawk*-ja (a *Slava* miatt), és emellé olyan másik, amelynek helikopterei vannak (a sok tengeralattjáró miatt).

A hadjáratról röviden

Első küldetés a 7., majd sorban egészen a 10.-ig (A 6. nem tudjuk miért nincs benne, pedig az is jó.) Az elsőre 120 pontot ad, a többire az elért eredmények függvényében ad további pontokat. Valószínűleg az elért rang és a kilőtt hajók pontjaiból kivonja a vesztett hajók pontértékét, így elbénázott 7. küldetés esetén a 8.-ra kevesebbet ad.

Lemezopciók

A játék közben ('**Shift+S**'-sel) mentett állást a '**RESUME SCEN**'-nel lehet visszatölteni. Ilyen állásból csak egy lehet egy lemezen, ezért csak a legfrissebben mentett állást tudja visszatölteni. A hadjárat egy küldetésének teljesítésekor menti ki a hadjáratot; ha ezt folytatni akarjuk, a '**RESUME CAMPGN**' opcióval lehet visszatölteni (tehát a hadjárat mentés csak az elért pontértéket menti ki két küldetés között). Ebből szintén egy van: ha teljesítettük mind a négy küldetést, akkor a '**RESUME CAMPGN**' nem működik (*Campaign completed on this disk*).

Flottaösszeállítás, hajótípusok

Flottánkat a főhadiszálláson állíthatjuk össze. Ha szimpla küldetést választottunk, akkor már látszik a gép által ajánlott összetétel. Ezt legtöbbször érdemes megváltoztatni. A flotta megváltoztatásakor mindig töröljük ki az összes hajót, mert jó, ha sorban vannak. A kikötői kilátás alatt vannak a hajóosztályok jelei (ha több is van).

A hajóosztályok jellemzői
(erősségi sorrendben)

- **Oil-ADT**: Olajtanker. Teljesen fegyvertelen, még *Chaff*-ja sincs(!). Max. seb.: 16 kts (csomó) = 28,9 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- **Trop-AP**: Csapatszállító. Csak védelmi fegyvere van: *Phalanx* 12 tárral. Max.seb.: 24 kts = 43,5 km/h. Alkalmazás: Kísérendő.
- **LAMPS-Helikopter**: Fegyverzete 2 db torpedó és 10 Chaff. Max. seb.: 144 kgs = 260,9 km/h. Amerikai hajókon található. (Az angol hajókon *Lynx*-helikopter van, mely csak sebességében különbözik: 124 kts = 224,7 km/h.)
- **Peg-PHM**: Pegazus-osztályú hordszárnyas őrnaszád (*Patrol Hidrofoil Missile craft*). Hajó ellen közepesen jó (8 *Harpoon*), ágyúja közepes távú (600 lőszer), 24 Chaff. Max. seb.: 48 kts = 87 km/h. Alkalmazása: Perzsa-öbölben flottakíséretre 2 PONT.
- **OHP-FFG**: *Oliver Hazard Perry*-osztályú fregatt (*Guided Missile Frigate*). Hajó ellen gyenge (4 *Harpoon*), de légvédelme jó (36 SMIMR), ágyúja közepes távú, tengeralattjáró ellen kiváló (24 torp., 2 LAMPS Helikopter), van *Phalanx* lövege is 6 tárral, 24 chaff. Alkalmazása: Járőro

zés, tengeralattjáró elleni harc, nagyobb hajó kiegészítése (pl.: *Belk-CG* és *Arl-DDG* kiegészítése helikopterekkel, *Spru-DD* kiegészítése légvédelemmel stb.) Max. seb.: 28 kts = 50,7 km/h. 5 PONT.

- **Broadsword**: Angol fregatt. Hajó ellen gyenge (4 *Exocet*), Légvédelme gyenge (12 *SaeWolf*), tengeralattjáró ellen jó (18 torp., 2 *Lynx* helikopter), *Phalanx*-ja nincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A falklandi küldetésekben általános támadó hajó. 4 PONT, pedig három ilyen sem ér fel egy *OHP-FFG*-vel.
- **Sheffield**: Angol romboló. Hajó elleni rakétája nincs(!), légvédelme közepes (22 *SeaDart*), ágyúja k.röv. távú, tengeralattjáró ellen közepes (24 torp., de csak 1 *Lynx*), *phalanx*-ja ennek sincs, 16 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: légvédelmi kísérőhajó *Broadsword* mellé. 8 PONT, ezért nyolc pontot? Ehh...
- **Spru-DD**: (*Destroyer*) *Spruance*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme gyenge (8 *SeaSparrow*), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen kiváló (24 ASROC, 16 torp., 2 LAMPS helikopter), Phalanx 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: A fregatthoz hasonlóan tengeralattjáró elleni harc, *Belk-CG* és *Arl-DDG* mellé helikopter kiegészítésnek, vagy *Harpoon* kiegészítésnek *Tico-CG* mellé; általános kísérő hajó. 10 PONT.
- **Kid-DDG**: (*Guided Missile Destroyer*) *Kidd*-osztályú romboló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme jó (52 SMIMR), tengeralattjáró ellen jó (16 ASROC, 16 torp., 2 LAMPS Heli), ágyúja hosszútávú, *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: Általános támadó-kísérő hajó, mindenre jó. 14 PONT.
- **Arl-DDG**: (*Guided Missile Destroyer*) *Arl. Burke*(?) osztályú romboló. Hajó ellen jó (8 *Harpoon*, 8 *Tomahawk*), légvédelme kiváló (70 SM2MR), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen gyenge (12 ASROC, 24 torp., de helikopter nincs!), *Phalanx* 12 tárral, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó romboló, de tengeralattjáró ellen kíséretet igényel. 20 PONT.
- **Belk-CG**: (*Guided Missile Cruiser*) *Celk*(?) osztályú cirkáló. Hajó ellen közepes (8 *Harpoon*), légvédelme kiváló (40 SM2ER), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen közepes (20 ASROC, 24 torp., de csak 1 LAMPS heli.), *Phalanx* 12 tár, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazás: Támadó cirkáló, de légvédelme miatt jó konvojvédelemre és *Backfire* vadászatra, viszont jó, ha van mellette két helikopteres hajó. Ez már kemény 25 PONT.
- **Tico-CG**: (*Guide Missile Cruiser*) *Ticonderoga*-osztályú cirkáló.

A játékban két változata van a *Tico-CAG/1* (*Ticon., T. Gates* stb.), és a *Tico-CG/2* (*B. Hill, Antietm* stb.), habár ezt a gép csak a fegyverzetükkel jelöli. Az első változat: Hajó ellen jó (8 *Tomahawk*, 8 *Harpoon*), légvédelme kiváló (68 SM2MR), ágyúja hosszútávú, tengeralattjáró ellen kiváló (16 ASROC, 24 torp., 2 LAMPS helikopter), *Phalanx* 12 tár, 24 chaff. Max. seb.: 32 kts = 58 km/h. Alkalmazása: támadó cirkáló a 6. küldetésben. A második változat: Hajó ellen kiváló (24 *Tomahawk*)!, (8 *Harpoon*)/, légvédelme kiváló (82 SM2MR), a több adata mint az első változatáé. Alkalmazása: Általános támadó cirkáló, különösen a *Kirov*-ok ellen kell. Mindkét változat egyaránt 60(!) PONT, ez különösen az első változatért igen sok.

Csak ennyi hajóval lehetünk, de így is van elég. Mi örülnénk a legjobban, ha így folytathatnánk:

- **Iova-BB**: (*Battleship*) *Iowa*-osztályú csatahajó. Hajó ellen kiváló (32 *Tomahawk*, 16 *Harpoon*), ágyúja extratávú (40 km.), tengeralattjáró ellen kiváló (32 torp., 4 LAMPS Helikopter), légvédelme nincs ugyan, de van *Phalanx* 48 tárral...
- **Nimi-CV**: (*Aircraft Carrier*) *Nimitz*-osztályú anyahajó...

És így tovább. Talán egy javított-bővített változatban ezek is benne lesznek.

A fegyverek jellemzői:

Hajó elleni rakéták (víz-víz)

Tomahawk: Hatótávolsága több száz km. lehet, de pontosan nem tudjuk, 200 km-nél messzebbre még nem sikerült lőni vele. Nehezebben elhárítható, de kevés hajón van belőle.

Harpoon: Hatótávolsága 105 km. Általános víz-víz rakéta, minden hajón van ilyen, de a *Sam-6*-os könnyűszerrel leszedi.

Exocet: Hatótávolsága 32 km. Angol és francia hajókon van, ezért lőnek az argentinok is ilyet (a *Type A69* francia gyártmányú). Nem valami jó minőségű, de szerencsére nem kell olyan hajóra lőnünk vele, amely elháríthatja.

Ágyúk:

Hatótávolságuk szerint osztályoztuk őket, bár a program sem jelölésben sem tűzgyorsaságban nem tesz különbséget köztük. Kaliberükre a lőtávolság alapján következtettünk, egybevetve a hajókon általában alkalmazott kaliberekkel.

- **rövid távú**: 4500 m (*Broadsword*-on), kb. 40 mm-es;
- **közepes távú**: 16,5 km (*OHP-FFG* és *Peg-PHM*), kb. 76 mm-es;
- **hosszú távú**: 23 km (U.S. rombolók, cirkálók; *Slava*), kb 120 mm-es;
- **közepesen rövid**: 11 km szovjet *Kashin* és *Krivak I., Sheffield, Type A69*;

Légvédelmi rakéták:

- **SeaWolf**: *Broadsword*-on, hatótáv: 7500 m;
- **SeaDart**: *Sheffield*-en, hatótáv: 17 km;
- **SeaSparrow**: *Spruance*-on, hatótáv: 27,5 km;
- **Sm1MediumRange**: hatótáv: 32,5 km;
- **SM2MediumRange**: hatótáv: 57 km;
- **SM2 Extra Range**: hatótáv: 96 km;

Tengeralattjáró ellen:

- **ASROC** (*Mk. 46* + rakétahajtás): csak hajóról indítható, hatótáv: 8100 m. Rakétaként indul, majd a céltól 500 m-re a vízbe csapódik, és mint *Mk. 46* torpedó folytatja útját. Valahogy el tudják hárítani, de azért elég hatékony.
- **Mk. 46 torp.**: Hajóról és helikopterről indítható, hatótáv: 8100 m. Elég lassú (használatát lásd később).
- **Vulcan Phalanx Mk. 15**: 20 mm-es gépágyú (hatcsövű) rakéták elhárítására. Az amerikai hajók szériafelszerelése (6 ill. 12 tárral), csak rakéta ellen használható (a valóságban repülők ellen is, ezt elfelejtették a programozók), hatótávolsága 2000 m.
  Ha riadó van a fedélzeten, ez automatikusan lő egyet a rakétára, de azért álljunk készen a lövésre, mert lehet, hogy nem találja el elsőre (kb. minden ötödiket lövi le elsőre, ez függ a hajó és a rakéta helyzetétől is. Ha nem várható támadás rövid időn belül, és már használtunk el belőle, a státuszt állítsuk **rest**-re, ekkor feltöltődik újra! (*Lásd még rest fázisnál.*) Ez persze időbe telik, 128-as időgyorsításnál kb. 20-30 másodperc (ha teljesen üres).
- **Chaff**: Alumíniumfólia-felhő kilövő (16-24 töltettel) rakéta elhárításra. Nem valami hatásos, nagyjából 10:1 arányban sikerül elhárítani. Használatára vonatkozik az is, ami a *Phalanx*-nál volt (automatika, feltöltődés stb.). A gép 1000 m körül kiszór egyet, mi azonban csak 500 m-nél kezdjük szórni, de akkor folyamatosan. Nem sok a hatása, de ad valami kis esélyt; ha használni kell, akkor már baj van. A helikopteren is van 10 db, mivel légelhárító rakéta ellen valamivel hatásosabb, ezzel 2-3 rakétát is el lehet hárítani.

Műveletek, trükkök

Flottatömörítés: (*lásd még a 3. küldetésnél!*) A zászlós hajónak ne adjunk parancsokat (az minden hajóra hatna); a többi hajónak jelöljünk ki **Dest**-et — útirányt —, de ne túl közel egymáshoz (ilyenkor nem látszik a hajó jele; nem villog), mert forduláskor egymásba érhetnek (vagyis mindkettő süllyed!). A flotta alakja nem számít, csak a zászlós hajó legyen középen és a flotta ne legyen nagyobb, mint a **Dest** keresztje.

Flottaszétválasztás: Természetesen ezt is a legkisebb térképen kell csinálni. Válasszuk ki a kisebb alflották zászlóshajóit; ezeket **Split**-tel szakítsuk ki a flottából. Ha ezek mellé akarunk adni más hajókat, azokat **Join** paranccsal csatlakoztassuk a kiszemelt zászlós hajóhoz. Természetesen a flottát külön hajókra is fel lehet bontani, de felesleges ennyi irányba hajókat küldeni (úgyis leírtuk, merre kell menni; lásd ezt a sugaras keresésnél). Az így kialakított flottaegységek között lehet váltani a **Next TF**-fel (TF = *Taskforce*). Érdekes, hogy a helikopter is külön egység és az anyahajója alá tartozik.

Légvédelem:

A célpontokat meghatározott sorrendben adja be a gép: először a saját járműveinket, majd az ellenséges járműveket, aztán a saját rakétáinkat, végül az ellenséges rakétákat vegyesen (kilövésük sorrendjében). A célpontok váltása a '**T**' billentyűvel történik (ez előre pörgeti, a '**Shift+T**' visszafelé); ha nem akarjuk az összes célpontot megnézni, ki is lehet szűrni egy részüket: Ha hajók ellen harcolunk, vagy **Backfire**-t lövünk, az '**E**'-vel csak az ellenséges járműveket pörgeti végig (sajnos a radaron minden rajtamarad). Az '**M**'-mel csak a lövedékeket és a **Rem**-mel kiválasztott célpontot jelzi ki a távcsőben. A mi célunk most a rakéták lelövése, tehát a '**Shift+T**'-t nyomjuk le (vagy a '**Shift+M**'-et, itt nem számít), így mindjárt a rakétákat adja be. Lőjünk mindegyikre egy elhárítót, majd keressük meg a legközelebbit (amelyik legközelebb van célpontjához), és ha nincs mást csinálni, gyorsítsuk az időt. Ha valamelyik nem robbant fel és még 10 km-en kívül van, lőjünk rá még egy rakétát. Ha 10-en belül van, inkább várjuk be *Phalanx*-ra (ha van). Több rakétát hiába lövünk rá egyszerre, mert ha az első eltalálja, a többi tékozlás, ha elhibázza, akkor a többi is elhibázza, mer' ugyanúgy repülnek.

Helikopteres célmeghatározás:

(*Lásd még 1. és 5. küldetéseknél!*) Ha egy célpont megjelenik a radaron, de feltehetőleg van több is, és azok nem látszanak, szálljunk fel egy helikopterrel, és aktiváljuk a radarját. Azon meg fog jelenni a többi célpont is, ha van. Tegyük be az egyiket **Rem**-be és így már a hajóról is érzékelni lehet (ameddig fent van a 'kopter). Vigyázat, csak egyvalami lehet **Rem**-ben, ha rálőttük a rakétákat, már választhatunk másikat, a rakéta megtalálja így is.

Tengeralattjáró elleni harc:

Helikopterrel: (lásd még a 2. küldetésnél) A legbiztosabb módja, hogy kicsináljuk a **Sub**-ot. Hasonló a célpontmeghatározáshoz, de ezt fordítva kell csinálni. A hajóról érzékelt **Sub**-ot tegyük **Rem**-be, így a felszállt helikopterek is érzékelhetik (A

helikopternek is van szonárja, de csak álló helyzetben használhatja 8 km-ig). A torpedót 4-500 m-nél dobjuk le, mert a helikopter gyorsabb, mint a torpedó. Ha a tengeralattjáróra rálövünk, az legtöbbször elfordul és távolodik (nem mindig jófelé fordul el!). Ha túl közel van a hajóhoz és nincs idő közelebb menni hozzá, lőjünk rá messzebbről, hátha így nem közeledik tovább.

Hajóval: Nagyon kockázatos, ugyanis a tengeralattjáró torpedóját nem lehet elhárítani!!! (*Legalábbis nem jöttünk rá.*)

- Ha véletlenül engedtük közel, lőjünk rá *ASROC*-kal vagy torpedóval, egy-két torpedótól még nem süllyedünk el remélhetőleg.
- Ha nincs helikopterünk (*Arl-DDG*, vagy lelőtték), megpróbálhatjuk a rohamot. Közeledjünk hozzá addig, amig 9000 m-re nem lesz. Ekkor álljunk meg, fordítsunk neki hátat, és várjuk, amig lőtávolba ér. Gyorsan lőjünk, majd teljes sebességgel meneküljünk előle. Az ő lőtávolsága valamivel kisebb, és valószínűleg nem fog addig utolérni, ameddig odaér az *ASROC*. Közelharcban lehetőleg *ASROC*-kot lőjünk, mivel sokkal gyorsabb, igaz, valahogy elhárítható. Ha a tengeralattjáró nem közeledik (lassabb v. ugyanolyan gyors), lőhetünk torpedót is. *Alfa* tengeralattjáróra mindig *ASROC*-ot lőjünk, mert 44 kts-sel megy!!!

A közelharc nem biztonságos, ha csak lehet, helikoptert küldjünk, így biztosabb. A helikopterszegény hajók mellé adjunk kiegészítő kísérő hajót. Ha a **Sub** a helikopterszegény hajóhoz van közelebb, azzal meneküljünk, ameddig a másik hajó helikopterei odaérnek.

A helikopterről:

A helikopter két fő alkalmazásáról már szóltunk. Ezenkívül alkalmazható felderítésre is. Ilyenkor viszont be kell tartani néhány szabályt:

- Ha messzebbre is el akarunk menni, ezt csak ott tegyük, ahol nincs légelhárítós hajó. Ha mégis van, ne menjünk ki a hajónk hatósugarából, hogy el tudjuk hárítani az ellenséges rakétákat.
- Ügyeljünk a helikopter levegőben tölthető idejére (3 óra és 58 perc). Ez a státusz helyén van kijelezve. Ha messzire megyünk, félidőnél kicsit hamarabb induljunk visszafelé ('**Shift+H**'). Ha a hajók körül maradunk, elég, ha 0:40 körül indulunk vissza a hajóra.
- Csak egy bizonyos számú (4 db.) helikopter lehet egyszerre a levegőben, tehát hagyjunk tengeralattjáró ellen is belőlük.

Az ágyú használata:

Elméletileg repülők ellen is használható lenne, de nem érdemes csak hajókra lőni vele. A különböző ágyúfajták csak lőtávolságban különböznek (sajnos gyorsaságban és hatásban nem). Az angol hajók rövid távú ágyúinál nem annyira fontos, de a többinél feltétlenül be kell kapcsolni a célzáspontosítást ('**G**' billentyű). Az ágyú mindig a cél irányába lő, de ha tőlünk 0°-ra van, akkor a legkönnyebb célozni.

A célkereszt alapállapotban középen van; ez akkor pontos, ha a két hajó közti táv nem változik, és a célpont 0° irányban van. Ezt el kell mozdítani a közeledés-távolodás és az iránykülönbség alapján. Ha a célpont közeledik, akkor lefelé, ha távolodik, felfelé; vagy pedig oldalra, ha nem pontosan 0°-ra áll. Vigyázat: ha látszólag pontos irányzás ellenére sem talál, meg kell nézni, az milyen irányba megy (hiába van pont 0°-ra, ha nem pont egyenesen megy/jön felénk), és ehhez képest kell oldalra elmozdítani a célkeresztet. Ezt be kell gyakorolni, így papíron nehéz is lenne leírni; majd belejön mindenki maga.

Ez az ágyúcélzás szinte teljesen ugyan olyan mind a ***PHM Pegasus*** c. játékban (végülis az a program volt a ***Strike Fleet*** elődje), de míg ott a program külön kijelzi, merre kell módosítani, itt a becsapódások alapján lehet látni, hogy elé vagy mögé ment-e a lövedék (mégis a ***PHM Pegasus***-ban nehezebb eltalálni valamit). Ha minden átmenet nélkül az *elé* átmegy *mögé*-be, akkor (ahogy az előbb mondtuk) irányszög baj van. Ha a cél mellett oldalt lesz becsapódás, nagyobbat tévedtünk oldal irányban. Gyakorolni persze lehet a saját hajóinkon is, de legjobb, ha valami más gyors hajón próbáljuk ki tudományunkat. Aki bármelyik *Patrol*-őrhajót eltalálja, az már profinak mondhatja magát!

Sugárfelderítés:

Osszuk fel a flottát külön hajókra (**Split** paranccsal), és küldjük őket annyi irányba, ahányan vannak. A hajóink ilyenkor sugarasan szétfele haladnak. Jegyezzük meg, merre ment az a hajó, amelyik ellenséget talált és legközelebb arra menjünk több hajóval. Ezt olyankor érdemes használni, ha fogalmunk sincs, merre kell keresni az ellenséget. Mivel mi leírtuk, merre kell menni, így szükségtelen ilyet csinálni, mert csak drága szabadidőnket húzzuk el vele.

Rest és Gen q státus:

A fedélzeten kétféle riadókészültség lehet: pihenő — **Rest** és harci riadó — **Gen.quarters**. Ha riadó van, bekapcsolódik a *Phalanx* és a chaff automatikája (lásd fegyverek jellemzői), és célpont esetén működnek is. Ha pihenő van, akkor feltöltik a *Phalanx* és a chaff kilövő tárjait és kijavítják a hajó szerkezeti hibáit (sajna a fegyverrendszereket nem). A javítás is időbe telik, a sérülés mértékétől függően 128-as időgyorsításon akár 1-3 perc is lehet. Viszont ha a hajó már mozgásképtelen (sérülése critic), már nem javítható; fegyverei még működnek, de végülis már totálkáros.

Az értékelés:

Ha a játék valami okból véget ért (teljesítettük a küldetést, kiléptünk, meghaltunk vagy letelt az idő, esetleg elmenekült az ellenség), betöltődik az értékelési képernyő. A cápás felirat alatt jelennek meg a kilőtt járművek trófeái (ha valamelyikből kigyűlt a tíz, balra fönt látható egy nagy piros helyettük), alatta az elért rangunk és az előbbi trófeák számmal kifejezve. Ha a küldetés sikeres volt, a küldetés neve alatti zászlón az *Objective completed* felirat jelenik meg. Ha hadbíróság elé kerülünk (*Court Martial*), mind a zászló, mind a vállapunk igen roncsolódott. Az alsó fekete mezőben a küldetésre engedélyezett hajóosztályok és flottánk hajósziluettjei láthatók (a totálkáros hajók sárga színűek, az elsüllyedt hajók körül lángok vannak. A rangok csak az épp teljesített küldetésen elért eredményeinket összegzik, CAMPAIGN-ban nem tevődik tovább. A rangok a következők:

- **Deck mopper**: Közmatróz (fedélzetsikáló)
- **Ensign**: zászlós
- **Lieutenant jg.**: Alhadnagy
- **Lieutenant**: hadnagy
- **Lt. Commander**: Másodtiszt
- **Commander**: Elsőtiszt
- **Captain**: Kapitány
- **Rear Admiral**: Segéd(?) tengernagy
- **Vice Admiral**: Altengernagy
- **Admiral**: Tengernagy

Az ellenséges járművek:

- **Mirage és Etandard gépek**: Fegyverzetük *Exocet* rakéta. Általában 372 kts-sel mennek, de menekülésekor akár 900-zal is mehetnek.
- **Tupolev-26 Backfire**: szuperszonikus bombázó (900 kts) *Kingfish* szárnyasrakétákkal felszerelve. Ez a rakéta elsőre elsüllyesztheti akár a legnagyobb hajónkat is!
- **Ropucha és Polnocsnij**: Fegyvertelen partraszállító hajók. Max. seb.: mindössze 16 kts = 28,9 km/h.
- **Patrol-őrhajók**: Rövidtávú ágyújuk van csak, max. seb.: 48 kts = 87 km/h.
- **Saam-rakétás őrnaszád**: (*Rostam*, *Hamraz* stb.) *Seakiller* rakéták, rövidtávú ágyú, chaff, max. seb.: 40 kts = 72,5 km/h.
- **Type A69 fregattok**: *Exocet* rakéták és k. röv. távú ágyú van rajtuk, de csak 24 kts-sel mehetnek.
- **Guppy II. és Type 209 tengeralattjárók**: 533 mm-es torpedók, max. seb.: 20 kts = 36,2 km/h.
- **ASM Launcher**: Álló objektum a szárazföldön. Rengeteg *Silkworm* rakétát tud kilőni!
- **Krivak I. fregatt**: Tengeralattjáró elleni fegyverzete van, ránk csak közepesen rövid távú ágyúja veszélyes. Max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kashin-romboló**: Hajó elleni *Styx*-rakéták, *Sam-3* légelhárító, közepesen rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Kynda-cirkáló**: *SSn-19* rakéták (a hatásfoka mint a *Kingfish*-é!), *SAM-6* légelhárító, rövid távú ágyú, max. seb.: 36 kts = 65,2 km/h.
- **Slava-cirkáló**: *SSN-12* rakéták (mint a *Harpoon*), *SAM-3* légelhárítás hosszútávú ágyú(!), max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Kirov-cirkáló**: *SSN-19* rakéták, *SAM-6* és *SAM-3* légelhárítás, rövid távú ágyú, max. seb.: 32 kts = 58 km/h.
- **Alfa tengeralattjáró**: 533 mm-es torpedók, max. seb. 44 kts = 79,7 km/h(!).
- **Victor tengeralattjáró**: 533 mm-es torpedók, max. seb. 32 kts =58 km/h.
- **November tengeralattjáró**: 533 mm-es torpedók, max. seb. 28 kts = 50,7 km/h.

A játék irányítása (C64 verzió)

A térképen és a műszerfalon is lehet joystick-kal mozogni (PORT 1), de a műszerfalon ez igen nehézkes, billentyűkkel sokkal praktikusabb és gyorsabb (így két kézzel is lehet). A joy-t jobb, ha meghagyjuk a fegyverzet kezelésére.

'**0**' — aktuális jármű állj;
'**1-4**' — 1/4, 1/2, 3/4, full sebességek;
'**+/—**' — időgyorsítás +/—;
'**W** és **Shift+W**' — fegyverváltás le/fel;
'**Shift+Q**' — kilépés;
'**E** és **Shift+E**' — ellenséges járművek;
'**R** és **Shift+R**' — radarsugár le/föl;
'**T** és **Shift+T**' — összes célpont;
'**U**' — szonár aktív/passzív;
'**I**' — radar aktív/passzív;
'**P**' — Pause;
'*****' — Rem;
'**N**' — időgyorsítás vissza 1-re;
'**< és >**' — kormányzás;
'**A**' automata irányítás ki/be;
'**S**' — státusváltás;
'**Shift+S**' — SAVE;
'**D**' — rakétánk felrobbantása;
'**Shift+E**' — Split (Join nincs);
'**G**' — ágyúcélzás be/ki;
'**H**' — helikopter indítása;
'**Shift+H**' — helikopter visszahívása;
'**Shift+L**' — LOAD;
'**X**' — kijelzés radar/szonár;
'**C**' — járműveink közti váltás;
'**V**' — térkép/műszerfal;
'**M** és **Shift+M**' — rakéták;
'**F1-F8**' — szintén fegyverváltás;

A küldetések megoldásai

Stark realities:

Adjunk irányt a hajónak NY-felé, vagy kissé északabbra (Katar felé). Induljunk

arrafelé teljes sebességgel (innen jön a *Mirage*). A hajóhídra kapcsolva a radaron csak a tanker látszik. Szálljunk fel egy helikopterrel (lásd célmegjelölés); ennek nagyobb radarja azonnal megjeleníti az összes célpontot (a repülő kivételével, az majd később jön). Jelöljük meg a *Saam*-ot **Rem**-mel, és a hajóról már mehet is a két *Harpoon*. A helikopterrel térjünk vissza a hajóra, mert már nem kell, majd időgyorsítással várjuk meg a repülőt. Engedjük kb. 15-20 km-re közel, majd lőjünk rá (SM1MR-t). Ha ezt is sikeresen lelőttük, 128-as időgyorsítással várjuk meg, míg letelik az idő. Aki „ki akarja élvezni" a hajó lelövését (vagy csak gyakorolni akarja az ágyúzást), az először a repülőt lője le, addigra a *Saam* 40-nel utolér minket, és a hajó radarján is látható lesz. Menjünk feléje, és ha lőtávolon belül ér, lőjük ágyúval. Vigyázat: a *SeaKiller* hatótávolsága ugyanennyi!

Enemy below:

Azonnal kapcsoljunk a hídra, és ne mozogjunk arrébb. A szonárra kapcsolva megjelenik a *GuppyII*. Jelöljük meg **Rem**-mel, és indítsunk két helikoptert (nem biztos, hogy elég két torpedó). Ha robbant, kapcsoljunk a másik hajóra, az eddig érzékelte a *Type209*-et (ha nem, induljunk elé É-ra, vagy várjunk), majd erre is indítsunk két helikoptert.

Road to Kuwait:

Kapcsoljunk a **Zoom**-ra kétszer, hogy látszanak a hajók külön-külön. Végezzünk flottatömörítést, mer' csak juthatunk át a szoroson zátonyrafutás nélkül (lehetőleg a hadihajók legyenek elöl, menetirány szerint). Ha ezzel végeztünk, a közepes térképen jelöljük meg a zászlóshajó útirányát. Oda tegyük a keresztet, ahol egy sziget van az öböl közepén; a kis sziget és a part közé. Ha a flotta ideért, innen már egyenes az út a szoros bejáratáig. A közben akadékoskodó *Patrol*-őrhajókat szedjük szét *Harpoon*-nal, ágyúval iszonyatos nehéz lelőni őket. Ha az öböl bejáratához értünk, váltsunk a kis térképre, és az irány megadásával irányítsuk őket, hogy mindig a két part közti felezővonalon haladjanak. Fontos! a kereszt nem a flotta középpontjára fog kerülni, hanem a zászlóshajóra, tehát ha a zászlóshajó nem középen van, a flotta egyik oldala közelebb lesz a parthoz, mint a másik! További veszély: a szoros bejáratában jelenik meg a két *Saam*-rakétásnaszád!

Falklands defense:

Elég nehéz 100%-osan megoldani, mert az angol hajók igen gyengék. Kezdéskor kapcsoljunk a hídra, keressük meg a hajókat és forduljunk meg a flottával, hogy mögöttünk legyenek. Induljunk el 3/4-del (24 csomó), így nem érnek utol, amíg az *Etandard*-okkal csatázunk. Gyorsítsuk az időt, és várjuk be a repülőket. Engedjük őket minél közelebb, ameddig nem lőnek, majd gyorsan rakjuk 1-re az időt és lőjünk mindkét repülőre 4-4 rakétát (lehetőleg *SeaDart*-ot), majd az *Exocet*-ekre is egyet-egyet (kell egy kis szerencse is, hogy eltalálják őket ilyen közelről). Ha megúsztuk, forduljunk a hajók felé, és lőjünk mindegyikre egy *Exocet*-et. Vigyázzunk az ellenséges rakétákkal, mert az angol hajóknak nincs *Phalanx* lövegük! A sérült hajókat kapjuk szét ágyúval.

Dire straits:

Gyorsan kapcsoljunk a hídra, és a flotta körüli *Patrol*-hajókat lőjük le *Harpoon*-nal. Ha csobbantak, tömörítsük össze a flottát, mint a 3. küldetésnél, de most a hadihajók ÉK-re álljanak. Haladjunk a szorosban, ameddig lőni kezd egy kilövő. Szálljunk fel egy helikopterrel és jelöljük be egy olyan kilövőt, amelyet a hajóról nen látni, majd a hajóról mehet a *Harpoon*. Kapcsoljunk vissza a helikopterre és jelöljük ki a következőt és így tovább. Ha kilőttük a kilövőket és elhárítottuk a *Silkworm*-öket, haladjunk tovább, de óvatosan, mert a két *Saam* is előjön nemsokára (fejenként két *Harpoon*).

Operation Cork:

A flottát több részre kell bontani: Két *Tico-CG*-vel és két *Spru-DD*-vel ÉK-re menjünk. Egy *Spru-DD*-vel és egy *OHP-FFG*-vel Izland partjai mellett elhaladva Grönlandig, egy másik *Spru-DD*-vel és *OHP-FFG*-vel a térkép felső széle és Grönland legészakibb partjának találkozása felé, egy harmadik szimpla *Spru-DD*-vel az előbbi két pont közé; így sugarasan haladnak. A cirkálóink a felszíni hajók ellen, a rombolók fregattjukkal a tengeralattjárók ellen mennek.

Először a második *Spru-DD* talál egy *Alfát*. Küldjünk rá helikoptereket. Itt később lesz belőlük több is! Fontos, hogy ezt a köteléket figyeljük, mert ha megtaláluk egyet, azonnal nyomni kell az '**N**'-t, hogy ne jöhessen túl közel. Ha a cirkáló kötelék megtalálta a két *Kashin*-t, vigyázzunk, mert ott vannak a cirkálók is a háttérben, ha nem is látszanak még. A program ádáz cselszövése az is, hogy pont akkor jön a tengeralattjáró az egyik oldalon, mikor a hajók a másikon. A heliket állítsuk irányba (0° *Bearing*), majd lőjük a hajókat, de néha nézzük meg a heliket is, odaértek-e. A cirkálók közül a *Slava*-kat lőjük rakétával, mert hosszú távú ágyújuk van, és nem lehet őket megközelíteni. Ha ezek robbantak, rohanjuk le a *Kirov*-ot ágyúval. A *Backfire*-k támadása **LOCK**-ok sorozatával kezdődik, majd végül megjelennek a repülők is. Engedjük közel, amíg csak lehet, majd mehet az SM2MR (még jobb, ha ER). Megjegyzendő, ez az egyetlen küldetés, ahol látszanak a *Backfire*-k, másutt a „rakéták a semmiből" módszert alkalmazzák. Ha nem jön több hajó, ne lazítsunk, repülők bármikor jöhetnek. Ha több *Backfire*-t akarunk lelőni, a cirkáló kötelékbe az egyik *Tico-CG* helyett tegyünk be két *Belk CG*-t és egy *Spru-DD*-t, mert így SM2ER-ekhez jutunk.

Surprise invasion:

Start-Scen-nel lehetetlen, mivel 20 pontot ad a gép, ami négy fregatt, vagy egy *Kid-DDG* és egy fregatt „vásárlására" elég. Ez egyszerűen NEVETSÉGES. Mármint a ruszkiknak.

Ha ezt a küldetést normálisan (?!) akarjuk teljesíteni, hadjáratot kell kezdeni, mert ez kezdéskor 120 (!) pontot ad, ami már jobb mint semmi. Sajnos a hajóosztályok ugyanazok (jellemzően olyankor ad többet egy hajóból, amikor egyet sem érdemes elvinni).

A flotta szerkezetén nincs idő változtatni, mert az egész küldetésre 6 órát adtak. Induljunk el É-felé. Kezdésnek *Kingfish* rakéták *Backfire* módra, majd megjelennek a hajók is. A harcról röviden: Rágós lesz. Ha ellőttük az összes rakétát, a sérült hajókat ágyúzzuk szét, majd keressük meg a partraszállító hajókat és forduljunk feléjük. Kapcsoljunk szonárra, majd a jobboldalon legszélső hajóra (itt jön a *Victor* nemsokára), majd miután robbant a tengeralattjáró, a túloldalra, a *November* miatt. Ha mindkettő kész, jön a játék élvezetes része, a partraszállító hajók. Ezeken is lehet gyakorolni az ágyúzást (lassúak), mivel sok van belőlük. Megjegyezzük, ezen a küldetésen kapható a játékban legnagyobb rang, az Admirális (persze ha legalább a fél flotta megmaradt).

Escape to New York:

Állítsuk be az irányt, majd 128-as időgyorsítással haladjunk. Mindig a szonár legyen bekapcsolva, bármikor legyen készenlétben az '**N**' billentyű a tengeralattjárók miatt. Először a két *Kynda* jön, az-után tengeralattjárók és *Backfire* támadás vegyesen (esetleg jöhet még két *Kashin* is). Lehetőleg helikopteres hajó menjen elől, így a legbiztonságosabb a tengeralattjáró védelem. Ez a küldetés a leghosszabb, ráadásul bármikor jöhet valami, mindig figyelni kell. Hosszadalmas, de szerintünk mégsem unalmas küldetés.

Wolfpack 1990:

A flotta igen szétszórt alakja miatt gyűjtsük egy csomóba a partraszállító hajókat, és a hadihajókat úgy rakjuk, hogy ezektől É-ra és NY-ra legyenek. Adjunk irányt a flottának, és gyorsítsuk az időt, ha kell. Nemsokára feltűnik a *Kirov*, egy *Slava* kíséretében; később (*Backfire* támadás után) mégy egy, ezúttal két *Kashin*-nal; végül három *Kashin* jön (ezekre valószínűleg nem jut már rakéta, próbáljuk ágyúval). Ezután még jöhet egy-két tengeralattjáró és *Backfire* támadás.

Mopping up:

Flottánkat itt is fel kell osztani: Egyik fele (1. kötelék) Izland Keleti partjáig, esetleg picit keletebbre; a másik (2. kötelék) Grönland partjai felé NY-ra, esetleg pár pixellel délebbre. Először az 1. köteléket figyeljük, mert itt hamarosan megjelenik két *Krivakl*, és egy *Kashin*. Lelövésük után nem sokkal egy *Victor* is jön (helikoptert neki). Most már nyugodtan itt hagyhatjuk ezeket, és kapcsoljunk a második kötelékhez (és maradjunk is ott). Itt is megjelenik a két *Krivakl*, de most egy *Slava*-val! Hamarosan tengeralattjárók is jönnek, három, de ha szerencsénk van/nincs, esetleg akár 5 is! Ha sok idő telt el, lehet, hgoy *Backfire* támadást is kapunk.

Természetesen a küldetéseket más módszerrel, és hajókkal is meg lehet oldani, mi úgy írtuk le, ahogy sikerült megoldani. Sajnos csak tíz küldetés van a játékban, nem bánnánk, ha lenne hozzá még egy Scenario disk is!

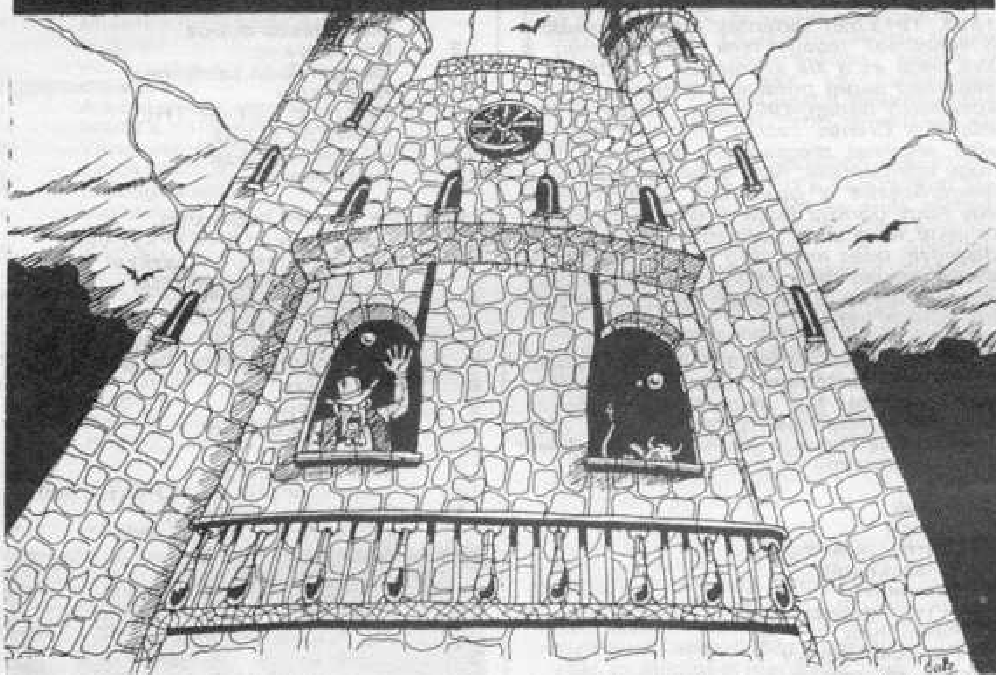
Összegezve:

A játék grafikája jó, a célpontok jól ki lettek dolgozva; az egész nagyon életszerű. A játszhatóság is nagyon jó, megfelel a témájának; nem túl könnyű, de nem megoldhatatlan. A játék sebessége is megfelel, nem kell, hogy gyorsabb legyen.

Van néhány rejtély is a játékban: az egyik, hogy mire jók a *P-3c Orion* járőrgépek az **Operation Cork**-ban? Irányítani nem lehet őket, a radar hatótávolságát sem növelik. A másik, hogy miért nem lehet egyik hajó helikoptereinek leszállni egy másik hajón? (a másik hajón van szabad hely, és hordozhat helikoptert). Talán ezekre is talál választ valaki és esetleg beküldi a szerkesztőségbe...

● *Ian Snailman (alias Alnotz)*

THE LEGACY



A ***Microprose*** végre megint valami értelmeset alkotott, valamit, ami maradandóbb élményekhez juttat, mint egy műszerfal és pár színes vektor adta kép, s meg kell hagyni, nem volt nagy baj, jól tették.

Amikor először megláttuk a címet, arra gondoltunk, hogy esetleg valahogy a ***Microprose*** is kapott egy morzsát a ***TSR***-től, s a **Dark Elf** ciklus egy neves darabja fog feldolgozásra kerülni, mivel címük megegyezik. A tüzetesebb vizsgáló viszont hamar észreveszi, hogy a kettőnek nincs sok köze egymáshoz, s minden csak a véletlen műve. ***Microprose***-ék most okkultizmusra adták fejüket, egy kis horror és RPG-s háttérrel. Kitűnő hangulat, kielégítő minőségű képek, odailló zene, cool rendszer, szóval majd minden OK, csak épp valahogy jobban kellett volna egy kicsit az okkultizmus területén tájékozódniuk, de a hibák így sem óriásiak, s nem sokakat fog zavarni (minket mindenesetre zavart) **(a boltba sörért — CoVboy)**. Az intro hosszú animációjának köszönhetően a játék sem lepkesúlyú, és a memóriát sem kíméli. Valami cache-t mindenképp használjunk, mert a sok apró töltögetésnek és a még több apró file-nak köszönhetően egy kissé megnyúlik az ember arca, mire bejön a főmenü. Ajánlott játékidő este, sötétedéskor vagy sötétben, a muzakot meg tekerjük csutkára, s ha már kellőképpen elnyom minden mást a sejtelmes zene, kezdhetjük felaggatni a szőrös pókokat a plafonra, lepedőket a nagymamára, öcsit a gerendára, majd távolítsunk el minden kenőanyagot az ajtópántokból, s ha a kellő huzat miatt így idegborzoló nyikorgásokat is elő tudunk állítani, akkor kellőképpen felszereltünk a gém játszásához. Egyedüli gondot az okozhat, ha nem nagyon tudunk sötétben olvasni, mert a CoV ugyan így is egyedülálló, de tapasztalatból tudjuk, hogy néha egyenesen lélekemelő hatással van a CoV, ha az ott leírtakat el is olvassuk. Kezdődjön hát...



„Egy örökség! Szóval én lennék ennek a félelmetes háznak a jogos örököse, és a Winthrop család utolsó élő sarja? Különös, de azért pont jókor jött ez a kis anyagi kisegítés. Készpénz jobb lenne, ám ha ez van, akkor meg kell vele elégedni. Azért nem ártana körülnézni odabent, mi mindenre is lehet még alkalmas ez az öreg vityilló. Elmegyek, megnézem".

Reméljük valami hasonló játszódhatott le az örökösben, amikor megtudta a fentebb említett hírt. Ha nem, akkor meg a rossz telefonvonalakra fogunk hivatkozni.

Legjobb lenne a játékot az elején kezdeni, úgyhogy próbáljuk kitalálni, melyik menüpont is való arra. Sajnos, mi erre még nem jöttünk rá, de annyi már biztos, hogy nem a QUIT GAME, mert négyórás próbálkozás után is mindig csak azt írta ki, hogy *„BAD COMMAND OR FILE NAME"*, ami rögtön gyanús volt, hiszen egy szerepjáték legalább a HP-t kiírja valahova. Illetve az is megtörténhet, hogy valami DEL.-ra kiadja a HP-ink számát, mert ekkor valami *„ARE YOU SURE (Y/N)"*-t kérdez, s csak az 'Y'-ra reagál, és azt írja ki utána, hogy: *„A BATTLE BEGINS..."*, majd *„CONGRATULATIONS, THE PARTY GAINS EXPERIENCE"*, ezt követően meg *„THIS SPELL CANNOT BE CAST HERE, LOSE IT?"*.

A napi sajtóban olvashatjuk a hírt (ami pont ott van, ahol szétkenődött az a szemtelen, csokikrémes légy, amelyiket egy jól-rosszul irányzott csapással elkergettünk a tortáról), hogy megvan a *Winthrop* család élő leszármazottja, s az ügyvédek már át is adták neki a megfelelő papírokat meg kulcsokat. Odáig rendben, hogy egy fickó/nő képe mellett egy életrajz is van (bár elég jól megy a lapnak, hogy egy igéző CoV hirdetés helyett egy számunkra teljesen idegen, mellesleg meg nagyon is unszimpatikus ipsének közerkölcsöt sértő terveiről írnak a házzal kapcsolatban), de az a pár nyilacska ott fent nagyon zavaró. Próbáljuk ki. Jé, több örökös is van. Tehát az a feladat, hogy minden másik örököst meg kell ölni, s mindegyik örökös egy-egy szint végén van, az a főellenfél. Csodálatosan változatos a program, mert időközben össze lehet szedni egy-egy remek tárgyat is, és így nő a fegyverarzenálunk. Az a sok szám, az a pontszám, az a mégnagyobb szám pedig a HI-SCORE. Az a kis undorító kék sündisznó az életeink száma. Ha az elfogy, akkor lesz... Nem, mégsem ez a feladat. A feladat majd később jön. Most csak azok közül válogathatunk, hogy melyik örökös szerepét fogjuk játszani, melyik a legkevésbé unszimpatikus. Ha találunk egy furfangosnak igérkező gombot, az minden bizonnyal segít abban, hogy közelebbi képet kapjunk emberünk képességeiről. Ezen az új képernyőn arra is lehetőségünk van, hogy egy saját magunknak kedvező, egyedi figurát indítsunk, s az előzőnek csak a fotóit tartva meg.

Ezeket lelhetjük:

KNOWLEDGE, STRENGTH, DEXTERITY: Ezek a tulajdonságok, sorban tudás, erő, ügyesség. Alattuk sok kisebb képesség van, s mindegyik tulajdonság hatással lesz azokra. Tehát ha növeljük az erőt, akkor az összes, erő alatt lévő képesség is nőni fog valamennyivel. Az erő ezenkívül növeli a HP-ket is (ha nem is sokkal).

STAMINA: Ezzel HP-ink számát, azaz testünk szívósságát, és egyúttal varázslatpontjainkat (MAGIC POINT) is növelhetjük.

WILL-POWER: Akaraterő. Csak az MP-t, és a varázslatok alapesélyét növeli. Ez a három az ABILITY POINTS-okból fogyaszt, s meglehetősen sokat. Van még egy SKILL & SPELL POINTS is, ezzel a tulajdonságok alatt felsorolt képességek sikerének esélyét és hatékonyságát növelhetjük, vagy egy-egy varázslatot tanulmányozhatunk át jobban (tehát az is jobb/biztosabb lesz).



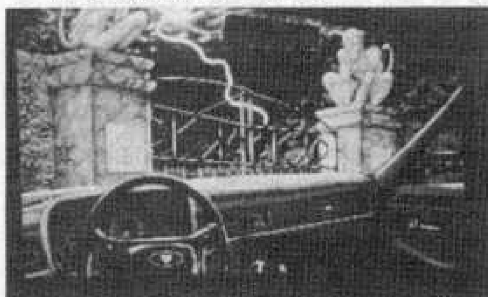
A képességek:
KNOWLEDGE

REPAIR ELECTRONICS: Igazán sokszor nem lesz rá szükség, mert mi csak kétszer-3x használtuk, amikor egy elromlott magnót (pontosabban GHETTOBLASTER-t) javítgattunk a jobb hangzás érdekében, meg amikor a rendetlenkedő biztosítékokat tettük tisztába. Ha használni akarjuk, mindenképpen szükség lesz egy ELECTRONIC TOOL KIT-re.

FIRST AID: Hasznos! Ha van elsősegély-csomag, nem biztos, hogy mindig hibátlanul el sikerül magunkat látni, lehet, hogy egy részt a csomagból csak elpazaroltunk. Ezen lehet segíteni ezzel a skillel.

MEDITATE: Ugyanígy a varázskristályokból sem tudunk 100%-kal kivenni töltteteket, mert elronthatjuk a kis meditatív szertartást.

REPAIR MECHANICS: Ehhez is kell egy TOOL KIT, de erre ha lehet, még kevesebb szükség lesz. Mi egyszer sem használtuk (ami persze nem jelenti azt, hogy egyszer sem lehet).



STRENGTH

BRAWLING: Eleinte hasznos, de ha nagyon magas, akkor mindig useful, mert ezzel lehet pusztakézzel jókat rásózni a zombikra, meg a kevésbé varázslatos ellenfelekre. Szellemek és kevésbé itteni anyagból valók ellen nem kifejezetten használható.

CLUB: Hamar hozzá lehet jutni egy piszkavashoz vagy baseball-ütőhöz, amikkel nyomatékot adhatunk kezünk és izmunk szándékainak, de ha a kéz nem használható, akkor az ilyenfajta ütlegelés se nagyon.

FORCE: Sok ajtó állhat bezárva előttünk, a kulcs pedig a szatyor legalján. Ha nincs kedvünk sokat vacakolni a túrkálással, akkor ezzel könnyen utat nyithatunk magunknak. Itt csak a földszint és az első emeleten elzárt faajtókon segíthetünk ezzel, a komolyabb, nehezebb nyílászárók ellen hasznosabb a 'Key of the Shadow Lord' nevű mágia.

LIFT: Cipekedés.

DEXTERITY

BLADE: Katana, kés, tőr és mindenekelőtt láncfűrész kezelése (mármint a beindítás után).

FIREARMS: Pisztoly, puska, és az M16-os gazdaságos kihasználását teszi lehetővé.

THROWING: Ha magas, messzebbre és nagyobb erővel vagdoshatjuk neki az ellenséges szagú zombiknak az üres, málnaszörpös üvegeket meg azokat az egyéb dolgokat, amikhez kedvünk van.

DODGE: Hopp, egy ghoul rohan felénk mind a négy végtagján, de nekünk nincs sok kedvünk megküzdeni vele, inkább elfutnánk. Tarapp-tarap... Csikorrrr — mondja a cipőnk talpa. Nem kellett volna. Most ZSÁKUTCÁBAN VAGYUNK! — ilyenkor egy alacsony DODGE-zsal rendelkező személy tényleg komolyan megfontolhatná, hogy megküzd-e a ghoul-lal, de aki többet adott a DODGE-ra, bízhat abban, hogy sikerül átszaltóznia felette, vagy valamilyen más módon kikerülnie. Ha nem sikerülne, akkor csak egy szép nagyot csaphat ránk az ellentél.

„Én, bostoni Marcus Roberts halálom idején írom ezt, figyelmeztetés és segítségképpen mindazoknak, akik utánam belépnek a gonosz házába. Évek óta figyelmesen hallgattam a Winthrop házról szóló rejtélyes híreket, pletykákat, tanulmányoztam a feljegyzéseket a gonosz cselekedeteiről és csakhamar egy különös, megismétlődő dolgot találtam: minden ötvenedik évben furcsa fényeket jelentenek a házhoz közel lévő Longport nevű városkából, s ekkor tűnnek el az emberek is. A rendőrség szerint ezek 1843, 1893, 1943-ban történtek. Egyéb, kevésbé hitelesíthető feljegyzések vannak még a XVII, XVIII és a XIX századból, s a dátumok majdnem napra pontosan megegyeznek. A következő dátum 1993 lesz. Miután a ház kiürült a Crentis család eltűnése után, az első alkalmat megragadva beléptem ide, hogy vizsgálódjak. Amit itt találtam, az mind megerősítette a gyanúmat, hogy a házat egy nagy gonosz tartja uralma alatt, amely be akar lépni a mi világunkba. Isten segedelmével talán még meg tudom ezt előzni, de ha nekem nem sikerülne, akkor a világ végzete annak a kezében lesz, aki engem ide követni fog."

Ezt a papírt találhatjuk az ajtó előtt miután beléptünk. Rettenetes! Szerencsére azonban segíteni fog minket ez a leírás (legalábbis reméljük). Előtte ajánljuk, nézzétek át a térképeket (jelölések itt, térképek hátul, egyértelmű nem?!).

Jelölések:
A - Tölteny
V - Szörny, rém, mumus
C - Varázskristály
H - Szenteltvíz
He - Elsősegély-csomag
R - Pihenőhely
N - Papírcetli, könyv (csak információ)
K - Kulcs
L - Le
F - Fel
- Kapcsoló
nyíl - egyirányú átjárás

Földszint
1 Levágott fej, gramofon, zene és akasztott ember
2 MECHANICAL TOOL KIT
3 Juju fétis, ami megvéd az élőholtaktól
4 Rúnakő
5 Varázslat: AGGATA'S IRON FIST
6 Ez a jolly
7 Zseblámpa
8 Varázslat: SHROUD OF THE DARK WALKER
9 Piszkavas
10 Kulcscsomó
11 Széf, videókazettával
12 He, N és aktatáska
13 Kotta
14 Cartag, a démon szobra

Első emelet
1 Olajos kanna
2 Phtark szobra
3 TV és videó
4 Festmény, ami ideköti a szellemeket (Melchior képe)
5 Biztosítékok
6 Gyufásdoboz, egy doboz gyufa
7 Egy interaktív szellem és egy golyóálló-mellény
8 Múzeumi felirat: shuriken
9 Varázslat: AURA OF MYSTIC DEFENSE
10 .38-as pisztoly
11 Baseball-ütő innen balra
12 Zöld drágakő
13 Varázslat: FLAMES OF DESOLATION
14 Dokumentum-tartó

Második emelet (ideggondozó szintje)
1 Baltás rokon északabbra, itt meg egy kínai érme
2 Varázslat: DIMENSIONAL RIFT
3 Gomba
4 Kínai érme
5 Kínai érme
6 Bebörtönzött pofa a gumifalba
7 Tűzoltó-készülék
8 Fejpánt
9 Kínai érme
10 Scaruk szobra
11 Varázslat: CRIMSON MIST OF MYAMOTO és biztosítékos-doboz
12 Kódkártya az ideggondozó szintjéhez
13 Kínai érme
14 Varázslat: KEY OF THE SHADOW LORD
15 A Dicsőség Keze
16 Viharlámpa

Harmadik emelet (múzeum)
1 Állvány - MAYAN EFFIGY-vel
2 Állvány - démon maszkkal
3 ASSEGAI (zulu lándzsa)
4 Az Erő Szobája
5 A KARCIST szíve
6 CARL WINTHROP, rokon
7 KEY OF ABOMETH - nyaklánc
8 Zulu pajzs
9 Kakukktojás
10 Katana és daisho
11 Szobor
12 Szamuráj páncél
13 Innen hiányzik a SHURIKEN felirat
14 Piros izé és varázslat: XYTHON'S GUIDING EYE
15 Winchester

Első pinceszint
1 Japán temetési urna
2 Olajos kanna
3 Fém félhold-darabka (METAL CRESCENT)
4 Kapu az éteri síkra
5 Dokumentumtartó
6 Varázslat: BELGOR'S MENTAL VIOLATION
7 Konyhakés
8 Sóspuska
9 Múzeumi felirat: Key of ABOMETH
10 benzinkanna, töltet a sóspuskába
11 Varázslat: ELIXIR OF HEALTH
12 ELECTRONIC TOOL KIT, széf
13 Gyors lejárat a szőnyegen keresztül (kb 10 m/s² gyorsulással)
14 Biztosítékos-doboz
15 Koponyás szoba

Második pinceszint
1 Mongana levelek
2 VANITY MIRROR
3 Döglött polip, köpeny
4 Varázslat: ARCANE TOWER OF REASON
5 Múzeumi felirat: MAYAN EFFIGY
6 Teleport (a térkép jobb alsó sarka közelébe teleportál)
7 Mozsár
8 Smith & Wesson M29 fegyver
9 ASTROLABE
10 Katana
11 Varázslat: MAELSTORM OF THE MIND

Harmadik pinceszint
1 Gomb, ha megnyomjuk sok kis agyszívó támad le
2 M16 töltenytár, He
3 Álfal
4 Melchior
5 MECHANICAL TOOL KIT, benzineskanna

6 Alfal
7 Varázslat: SWIFT LIMBS OF MERCURY
8 Áldozati tőr
9 Gong
10 SERVITOR ROBE
11 Rúnakő
12 Tengeri démonok oltárja
13 Varázsvessző
14 Átjáró az asztrális síkra

Csontvázas szint
1 Puskával lövöldöző napszemüveges zombi
2 Sok jó cucc, varázslat: SIGHT OF THE DARK WALKER
3 Kápolna, a kotta helye, átjáró az asztrális síkra
4 Motoros fűrész (cool brutális fegyver)

Egyiptomi szint
1 A középső koporsóban múzeumi felirat a démon maszkhoz
2 Varázslat: MANTLE OF ENDURANCE
3 Csillagvizsgáló
4 Varázslat: OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION
5 5 tál a kínai érméknek, ide idézhető az ős-Winthrop
6 Varázslat: MALEVOLENT COMPRESSION
7 Kristályfuvola
8 Teleport vissza a földszintre
9 Itt a GHETTOBLASTER (kétkazettás magnó)
10 Szarvas koponya
11 Köpeny, az E jellel

Asztrális sík
1 Itt van az álfal, ami mögött Aboleth vár ránk



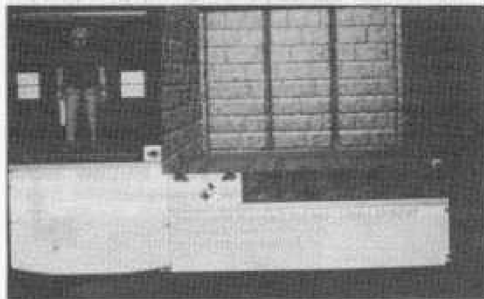
További hasznos információk birtokába juthatunk, ha elolvassuk a most következő, varázslatokról szóló részt. Megjegyzés: Jópár varázslat hosszabb ideig tart, s ha egy ilyen aktív, akkor a fickónk aurája is kiszínesedik, valamint a varázslatot jelentő ikon is villog. Ahhoz, hogy varázsolhassunk, természetesen arra is szükség van, hogy a varázskönyv a kezünkben legyen.

- **AGGATTA'S IRON FIST**: Eddig számunkra ismeretlen erő költözik ökleinkbe, a pusztakezes harc jobb eredménnyel fog lefolyni (mármint a mi részünkről).
- **ARCANE TOWER OF REASON**: Amikor először látunk egy szörnyet, az emberünk mindig megretten, s képtelen mozdulni egy ideig. Ez sokszor igen súlyos eredménnyel járhat. Ha azonban ez a varázslat rajtunk van, akkor nem nagyon zavar majd, hogy az ott *Belthegor* vagy egy zombi (legalábbis az első pillanatokban nem, de ha harcra kerül a sor, akkor azért már nem mindegy).
- **AURA OF MYSTIC DEFENSE**: Ránklőtt kellemetlen hatású mágiák erejének megtörésében nagy segítséget nyújthat.
- **BELGOR'S MENTAL VIOLATION**: Aggyal rendelkező ellenfelek tudatára lesz káros hatással. Kevésbé tudnak varázsolni (ha tudnak), egy kicsit csak szenvednek magukban.
- **CRIMSON MIST OF MYAMOTO**: Egy piros kis aura felfogja fizikai támadások egy részét (ütlegelés, golyók, balta).
- **DIMENSIONAL DRIFT**: Ha van nálunk rúnakő vagy egy kapu-rúna előtt állunk, azt kinyitván elvisz az éteri síkra.
- **ELIXIR OF HEALTH**: Ezzel egy kicsit gyógyíthatsz magunkon, s a sebeinken.
- **FLAMES OF DESOLATION**: Tüzes golyóbisok röppennek ellenséges lelkületű járókelők felé. Van olyan szörny, amelyben nem tesz kárt, ilyen pl. az a narancssárga lebegő trutyi vagy Melchior.
- **KEY OF THE SHADOWLORD**: A leghasznosabb mágia. Ha ellőjük, nincs bezárt ajtó, ami nem nyílna ki előttünk.
- **MAELSTORM OF THE MIND**: Akit eltalál, egy ideig megkergül, pörög, forog, és fel-alá futkos, önmagát nem védve.
- **MALEVOLENT COMPRESSION**: Jópofa varázslat, mert akire ráló̈jük, rögtön 3 számmal kisebb lesz, így csökkentve testtömegét, s ezzel együtt törékenyebbé is tesszük testét az újabb támadások ellen.
- **MANTLE OF ENDURANCE**: Álmos? Fáradt? Éhes? Lője el ezt a varázslatot! Továbbra is álmos, fáradt és éhes marad, de legalább még hosszabb ideig kibírja.
- **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION**: Egy másik hasznos támadási forma, mert ott, ahol a FLAMES OF DESOLATION csődöt mond, ez hasznos lehet. A narancs trutyik ellen kiváló.
- **SIGHT OF THE DARK WALKER**: Teljes látást biztosít ott is, ahol a fény nem nagyon gyakori.
- **SHROUD OF THE DARK WALKER**: Nem mintha valami köze lenne az előzőhöz, de ez is a DARK WALKER-höz lett címezve. Segítségével egy kicsit arrébb leszünk látható, mint ahol valójában vagy (mint a CLOAK OF DISPLACEMENT). Lőfegyverek ellen igen hasznosnak bizonyulhat.
- **SWIFT LIMBS OF MERCURY**: Gyorsít, ügyesebbek leszünk és jobb lesz a koordinációnk. Kézifegyverekkel használva bizonyos előnyökhöz juthatunk, amik akár az életünket menthetik meg.
- **WIND OF DESTRUCTION**: Elég nehéz megszerezni, de támadásra ezt lehet a legjobban használni. Még *Belthegor* is kikészül egy 20-30 ilyentől (ha van rá elég energiánk).
- **XYTHON'S GUIDING EYE**: Régebben pontosabb célzást tett lehetővé íjak esetében, de úgy látszik a modern lőfegyverek esetében is használható.

Tekintsük át még a felszedhető tárgyak sorát (csak azokról szólunk, ami nem kell feltétlenül a végigvitelhez):

Fegyverek:

- **KITCHEN KNIFE**: Konyhakés, elég nagy pengével, de azért nem a legjobb.
- **SACRIFICIAL DAGGER**: Áldozati tőr. *Melchior* ellen nem rossz.
- **WAKIZASHI**: Ki ne ismerné a szamurájok kardjainak közepes tagját, ami lehet, hogy nem olyan nagy, de itt akkor is túl nagy helyet foglal el a diplomata-táskában.
- **KATANA**: Ez meg főleg. Be se lehet oda tenni, de azért nem olyan rossz fegyver.
- **SHURIKEN**: Nem sok mindenre jó, de azért el lehet hajigálni, ha már nincs töltényünk és varázsolni sem tudunk.
- **ASSEGAI**: Ez egy zulu harcos lándzsája. Keressük meg hozzá a pajzsot, majd tegyük őket egy kézbe...
- **POKER**: Nem rossz ütőfegyver.
- **BASEBALL BAT**: Ez sem.
- **CHAINSAW**: Mmmmm, ez a kedvenc, hozzánk illő brutális fegyver. Csak sajnos a program írói nem figyeltek az olyan plusz élményekre, amit egy zombi (vagy akár élő ember) motorosfűrészes feldarabolása nyújt. Itt csak simán meg sebezzük a zombit, de igazából azért neha meg-megakad a lánc, mikor a kitépett kis húscafatok (tudniillik nem vág, tép) egy része fennmarad a láncon, és ha már túl sok ilyen pici darabka van, akkor előbb-utóbb felgyülemlenek egy helyen és a lánc csak egyre nehezebben jut előre. Aztán az is nagy élmény, mikor az ember ruhája, haja és a frissen meszelt fal teli lesz vérrel (mert az persze fröcsköl), a kis, nyers emberi húsdarabkákról nem is beszélve (mert az a hús, ami nem marad fent a láncon, nagy valószínűséggel nem a földre fog esni). Ha-ha-ha-ha...
- **BROKEN BOTTLE**: Ez is csak ideiglenes fegyvernek jó, maximum zombik ellen. A szokásos összetört üveg okozta könnyű sérülések és elfertőzések következhetnek be.
- **WAND**: Varázsvessző. Mi ki se próbáltuk, de lehet, hogy cool.
- **SMITH&WESSON MODEL 10**: Kis kaliberű pisztoly, a hozzávaló a REVOLVER SPEED LOAD (SMALL CALIBRE). Van azért jobb lőfegyver is.
- **COLT/10**: Ez a .38-as. Már jobb pisztoly. A .38 REVOLVER SPEED LOAD való bele.
- **SAWN-OFF SHOTGUN**: Ezzel lövöldözik a napszemüveges zombi. Lefűrészelt csövű SAVAGE 311-R-es. Sajnos kevés töltény van csak hozzá, mert amúgy nem rossz.
- **SMITH&WESSON M29**: A játék szerint az egyik legerősebb létező pisztoly. A .44 magnum-ot töltényekkel ajánlott feltölteni **(cipőt a cipőboltból? CoVboy)**.
- **COLT M1911A1**: *„Az amerikai hadsereg már több mint 70 éve használja ezt az automata pisztolyt"*.
- **WINCHESTER 1894**: Jó, de sajnos túl nagy vadászpuska.
- **SAVAGE 311-R**: Ez a lefűrészelt csövű teljes változata, de egy picit átalakítva. Kősót lövöldöz, ami ugyan nem jut olyan mélyre, de ha belegondolunk, hogy milyen kellemes érzése lehet az ellenfélnek, ha véráramába és a bőre alá két deka só jut, akkor azért elmosolydhatunk.
- **M16 ASSAULT RIFLE**: Ez a legklasszabb. Itt egyszerre nem egyet lő, hanem ahogy szokásos, egy eresztést (BURST). Harminc töltény van egy tárban.

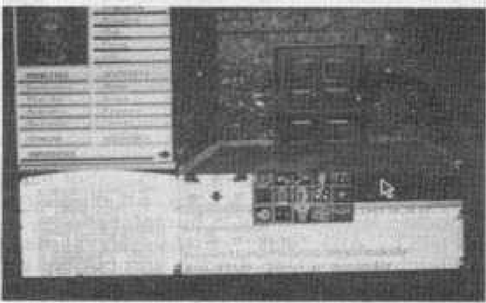


Hasznos gyakori dolgok:

- **DOCUMENTUM WALLET**: Ha sok kis papírdarabkát akarunk magunknál tartani, szükségünk lesz rá, de igazából csak egy papír a fontos, a kotta, azt meg nyugodtan lehet enélkül is hurcolászni.
- **FIRST AID KIT**: Elsősegélycsomag. Eleinte csak olyan 4 adag van benne, de a lentebbi szinteken akár 8 adagos is lehet. Ha jól ki akarjuk használni, a legjobb ha magas a FIRST AID-ünk.
- **HOLY WATER**: Szentelt csapadék, jó hasznát vehetjük, egy kicsikét megboostolja az MP-ket és a HP-ket, de főleg az élő halottak ellen ajánlott bevetni (szellem, démon). Azonkívül a GHOUL-ok okozta mérgezésre is jó gyógyír.
- **MAGIC CRYSTAL**: Mint már említettük, ha MEDITATE-olunk MP-ket juttat vissza nekünk ez a kis feltöltött kavics.
- **HAND OF GLORY**: Ha egy akasztott ember levágott kezének ujjaiba gyertyákat

dugdosunk és meggyújtjuk, megfelelő védelemhez juthatunk, amikor át akarunk menni az éteri síkra. Ez is eléggé furcsa funkciója a HAND OF GLORY-nak, mert az igazi(bb), legalábbis az, amiről az általános okkultizmus szól, az egészen mást tud (ami mondjuk elég ismert tény, de hát úgy néz ki a *MICROPROSE*-ék ezzel nem nagyon foglalkoztak). Azt a kezet is egy akasztott emberről vették, de csak egy gyertya volt benne, az ujjai közé dugva, s ha meggyújtva feltartottuk, mindenki megbénult. A gyertyához való zsír sem valami háziállatból származott...

- **HORNED SKULL**: Egy szobába volt a Dicsőség Kezével a múzeum szintjén, de ez nem annyira hasznos, sőt, ellenkezőleg. Volt egy idő, amikor furcsán konstatáltuk, hogy nem akaródzik sikerülni egy varázslat sem. Nagyon megijedtünk, de amikor elkezdtük kipakolászni a dolgainkat, igencsak gyanús volt, hogy ha ez nincs nálunk, akkor semmi probléma.
- **JUJU FETISH**: Egy csontvázkéz és egy emberi kéz összefonódva, s egyes emberek szerint megvéd az élőholtaktól (zombi, esetleg múmia, de ez csak tipp).
- **MOGANA LEAVES**: Ennek a levélnek a szaga előnytelen a tengeri démonok számára. Legjobb, ha összetörjük a mozsárban, majd beletesszük az INCENSE BURNER-be a port, s meggyújtjuk.
- **LANTERN**: Pilács, egy kis viharlámpa képében, amit néha fel kell töltögetni olajjal, ahhoz hogy tovább világítson. Ahhoz, hogy élvezhessük áldásos hatását, legalább a táskában égnie kell.
- **OIL CAN**: Na ez az, amivel fel kell tölteni.
- **FLASHLIGHT**: Ez a másik világítóeszköz, de ebbe nem olaj, hanem elem (BATTERY) kell. Lehet kapcsolgatni is.
- **GAS CAN**: Ez a nafta a CHAINSAW-ba.
- **BUBBLING RED LIQUID**: Csak annyira jöttünk rá, hogy nem mérgező. Mire ezt megszereztük, addigra már egy ghoul sem élt, szóval nem próbálhattuk ki, hogy a mérgük ellen hasznos-e vagy sem, mert az a legvalószínűbb.
- **SERVITOR ROBE** és **DEAD SQUID**: Ha a kettő rajtunk van, akkor az asztrális síkon és a harmadik szinten lévő *„MIND FLAYER"*-ek (talán ahhoz hasonlítanak a legjobban) nem támadnak ránk, mert hasonlítunk fajtársaikra. A DEAD SQUID szerepére véletlenül, unatkozás közben jöttünk rá, mert a fene se hitte volna, hogy azt a fejre lehet húzni (legalább utalhattak volna a program írói arra, hogy üreges a bele).
- **CIRCLET**: Egy kis védelmet nyújt ez is a varázslatok ellen.
- **PESTLE AND MORTAR**: Ebben lehet összetörni a MOGANA leveleket.



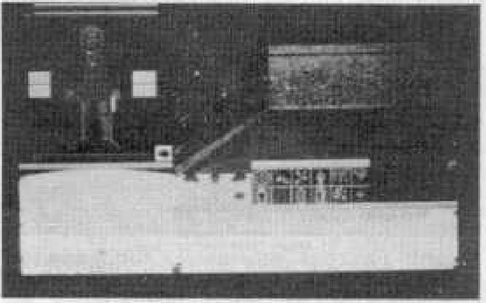
A következő tárgyak szerepe nagyjából ismeretlen, nem sokat tudtunk velük kezdeni, noha biztos jók valamire:

- **GHETTOBLASTER**: Amikor az egyiptomi szinten, a 9-es helyen van, nem működik még, meg kell reparálni egy ELECTRONIC TOOL KIT-tel. Utána be lehet kapcsolni, s játszik is valami idegesítő, de nagyon rövid dallamocskát, aminek ha a végére ér, újrakezdi. Valószínű, hogy nemcsak erre jó.
- **MAYAN JADE EFFIGY**: Azonkívül, hogy vissza tudjuk tenni a helyére a múzeumban, nem sok hasznát láttuk, s nem is tudjuk mire jó... de mégis tudjuk. Ez is kb. annyira, mint a HAND OF GLORY (itt), szóval védelmet nyújt más dimenziókban (de nem az odajutásnál esetlegesen elszenvedett fizikai sérülésekre).
- **DEMON MASK**: Coolul mutatunk benne, s ez illik a szamurájpáncélhoz is, de hogy gyakorlati haszna mi, az nem világos.

Akkor kezdjük:

A legfontosabb, hogy legyen valamibe pakolni majd dolgokat. Erre kiválóan alkalmas az aktatáska. Pakoljuk bele az elsősegély-csomagot is, mert hamarosan úgyis nagy szükség lesz rá. Ha már ebben a szobában vagyunk, kapjuk fel a *Cartag* nevű szobrocskát is, amihez ki kell törni az őt óvó üvegbúrát (csupaszkézzel **AIM** vagy **HIT**).
Erről jutott eszünkbe: aki nem tudná, az **AIM** az célzás és lövés/ütés (lőfegyverek esetében ezt érdemes használni), a **HIT** meg a sima, gyors ütés vagy lőfegyver esetében a csípőből lövés. Alul az a csík pedig az *„akciópontjaink"* mennyiségét mutatja (ha csökken, kevésbé biztosan találunk, ha meg elfogyott, akkor nem is nagyon csinálunk semmit). Ehhez a *Cartag*hoz még meg kell találni kettő másikat, de ha valaki úgy ítélné, hogy egy ilyen szobor sok helyet foglal el, addig nem muszáj ezeket is cipelni, s csak akkor összeszedni, ha már felmennénk a harmadik szintre. Na, de ez később lesz.
Most ajánlott a feltankolás a földszinten, tanuljuk meg a varázslatokat (a szaggatott vonal a rejtett bejáratokat jelzi, egyszerűen csak menjünk át rajta, mintha ott sem lenne), vegyük fel a pisztolyt (Smith & Wesson M10) és/vagy a piszkavast. Irtsuk ki a zombikat, de vigyázzunk arra a zöld, sok csápos, lebegő bigyóra, amit ha meglát a fickónk, eleinte nagyon becsinál), ne támadjuk. Ártalmatlan, de ha ártó szándékról tanúskodunk, hamar otthagyhatjuk a fogunkat, mert kellemetlen **WIND OF DESTRUCTION**-öket is tud.
Erről a szintről csippentsünk: szükségünk lehet még a levágott, összeaszalt fejre a bárszekrényből, a rúnakőre és az összehajtogatott kottára. Érdemes felvenni a videókazettát is, és természetesen a kulcscsomót az összes kulccsal. Egy zseblámpa sem árthat a feljebblévő szinten, mert sötét lesz.
A **JUJU FETISH**-sel is elkerülhetjük a harcok nagy részét, de akkor kevesebb XP-t is kapunk (és a kapott XP-kből növelhetjük emberünk skilljeit, vagy ha már tényleg sok összegyűlött, akkor egyes tulajdonságaikat). Kajára jó ideig nem lesz szükségünk.
Menjünk fel egy szinttel. Vigyázzunk a vérfoltokra, ha belelépünk, akkor egy nagy adag villám sújt le ránk. A fel-alá járkáló néninek semmi szerepe, nem ártalmas egészségünkre nézve. Ám annál inkább a kis szárnyas démonok, amik nagyokat tudnak varázsolni. Az északkeleti rész felé találkozhatunk velük. A vértócsás folyosókon úgy juthatunk túl, ha pár gombot keresünk a falon. Egyet lenyomva elteleportálnak minket, de arra is ügyeljünk, hogy pár helyen visszafelé kell lépkedni, mert megfordítja a menetünket, s ha előrét nyomunk, könnyen megeshet, hogy a mögöttünk lévő vértócsában trappolva kötünk ki, ami pedig magához vonz egy szép, feltöltött elektromos nyalábot... Itt is tanuljunk meg minden varázslatot, cseréljük le a gyenge M10-et egy .38-asra, a piszkavasat meg egy baseballütőre. A **FLAMES OF DESOLATION**-höz úgy juthatunk hozzá, ha a jelölt titkos átjáró helyén lévő kandallón megnyomunk egy gombot.

Találhatunk egy háromszöggel jelölt ajtót is, ez az a hely, ahol békésen pihenhetünk, ha majd álmosak leszünk. Utána persze max. HP, SP, de sajnos az nekünk csak egyszer volt hajlandó aludni, ami miatt a HP és SP elég alacsony szinten maradt. Tegyük el a gyufásdobozt is. Sok szobában találhatunk rendetlenkedő szellemeket is, de egy csomó szükségtelen harcot elkerülhetünk (és így az értük járó XP-ket is), ha először elmegyünk az interaktív szellemhez. Megbeszélhetjük vele, hogy elégetjük a szellemeket idekötő festményt, amelyen *Melchior* és ők vannak. Ha már nála vagyunk, ne feledkezzünk meg a golyóálló-mellényről sem (nagyon jól fog majd jönni a csontvázas szinten). A képet természetesen a gyufával lehet meggyújtani.
Most már nyugodtan járkálhatunk, csak a démonkák okozhatnak gondot. Tegyük el a zöld, kerek drágakövet (ez fontos) és a múzeumi feliratot. Kapcsoljuk fel (ha rossz, akkor később ha lesz már ELECTRONIC TOOL KIT, jöjjünk vissza megreparálni).
Van egy ajtó, ami az istennek sem akar kinyílni (mondjuk annak talán, meg az ittlévő ördögöknek is, de nekünk nem, ergo nem vagyunk se istenek, se ördögök, tehát még élünk). Hozzájuthatunk, ha benyitunk a legészakkeletebbre lévő szobakomplexumba. Olvassuk el mindig az ajtók mellett lévő táblákon a feliratokat, s keressük meg azt, amire egy *„ONE"* van írva. Nyissuk ki, s menjünk át rajta. Aztán egy olyat, amire egy *„TWO"*, s így tovább egészen hatig. Hat után pedig menjünk be a kettes számmal jelzett szobába (nem azon az ajtón keresztül, ahova TWO van írva, hanem amit mi jelöltünk kettessel). Ott van egy másik szobor, *Cartag* párja, *Phtark*. Vegyük fel ezt is. Most már odasétálhatunk a bezárt ajtóhoz (a feljárótól keletre), s egy csapdába esett magánnyomozót lelünk, aki elég bizalmatlan velünk szemben, de érthető. Ő volt az, akit felbérelt az a cég, amelyik eladta nekünk a házat, hogy megnézze az előző lakók sorsát. Ezen a szinten megnézhetjük a megszerzett videókazettát is, a TV-s szobában.



Ha már ilyen magasan vagyunk, menjünk feljebb. A második szint elmegyógyintézetként szolgált, most viszont tele van kellemetlen narancssárga szivacsokkal. A kiirtásukra szükségünk lehet az **OBSIDIAN SHARDS OF ANNIHILATION**-re, mert anélkül igen hosszadalmas. Ez a varázslat csak az egyiptomi szinten található, tehát aki nagyon akar vérengzeni, az ugorjon előbb le oda (de mivel az ottani múmiák nem nagyon könnyű ellenfelek, mi inkább ide jöttünk először erősödni).
Ha odamegyünk az egyes számmal jelzett szobától északra, akkor hamarosan belebotolhatunk egy baltás kislányba, aki távoli rokonunk. Ha valaki megnézte a videókazettát, azonnal rájön, hogy ő *Nathas Prentiss*, *Robert Prentiss*-nek, saját bátyjának gyilkosa. Mivel megérzi bennünk a *Winthrop* vért, azonnal ránktámad, mert minden *Winthrop*nak meg kell halnia. Miután leütöttük, hátrahagy egy cafatokban lógó, fehér köpenyt (csak ebben tudunk majd átmenni egy bizonyos részen a 2. szinten) és egy baltát (nem muszáj megtartani). Persze tanuljunk meg minden varázslatot, majd szedjünk össze 5 kínai érmét (a beljebbjutáshoz lent keressünk kulcsot, a 12-es terem környékén). Ahhoz, hogy átjut

hassunk a középső folyosóra, keressük fel azt a termet, ami a 2-es és a töltényt tartalmazó szobák közt van (északon, egy bejárattal, ami délre néz, három mező nagyságú). Ez elteleportál minket a középső folyosóra, s onnan már ki tudunk nyitni egy átjárót a legkülső folyosókra. Aki lőporhiányban szenved, keresse meg a Colt M1911A1-et.
Vegyük fel még a *Scaruk* nevű szobrot is (és így már megvan mind a 3), azonkívül a **CIRCLET** sem ártana (de az azt vigyázó labdacs igen). A **CIRCLET**-es szobából csak akkor tudunk kijönni, ha az őrét elintézzük. Az ötödik érméhez csak úgy lehet hozzájutni, ha ideiglenesen levesszük a golyóálló mellényt és a szakadt köpenyt vesszük magunkra. A hármas pontnál lévő gombával sajnos még nem sokat tudtunk kezdeni.

A bebörtönzött pofa azt mondja, hogy segítsünk neki kiszabadulni az éteri síkról. Ígérjük meg, de ezt csak majd később. A **HAND OF GLORY**-hez csak egy kicsi trükkel lehet hozzáférni, ha a fenti ajtón keresztül megyünk a terembe, akkor nem a sarokba fog minket teleportálni, hanem a kézhez.
Keressük fel azt a lépcsőt, ami a középső folyosók környékén van, ott menjünk fel. Pár zöld trutyi őrjározik körbe-körbe, őket kikerülve rávethetjük magunkat egy elég undorító formájú szívre, ami ősöreg *Karcist*nak, a megégetett boszorkánymesternek a szíve (pedig ez még félig sincs megsütve). Tegyük el, jól jön majd.

Most már elég sokk cucc van nálunk, ideje lenne nagyobb részüket letenni. Mehetünk először vagy a harmadik szintre, vagy az egyiptomira. A harmadik közelebb van, induljunk feljebb.

Itt most csak egy gyors, baráti látogatást teszünk. Keressük fel az Erő Szobáját (4), tegyük le a szobrokat szép óvatosan a nekik megfelelő állványra (mindegyikre rá van írva egy név), majd ha mind 3 a helyén van, lőjük le őket egy-egy **FLAMES OF DESOLATION**-nel. Azt ugyan nem tudjuk, hogy ez mire is jó valójában, de azért biztos szükséges. Ja, a zöld trutyikat mindig kerüljük, úgyse sikerül átugranunk felettük.
*Carl Winthrop*ot is meg lehet látogatni, aki ugyan nem nagyon örül nekünk, de azért el lehet vele beszélgetni. Vigyázzunk, mert nagyon hamar magunkra lehet haragítani. Mesél a *Karcist*ról, s hogy ne higgyünk neki, ami idáig OK, úgysem egy megbízható pofa lesz az öreg. Aztán kér egy cuccot bizalmunk jeléül (vigyünk egy felesleges tárgyat, pl papírdarab a beszélgetés ablakára), majd elkezd egy nagyon nagy titkot mondani, hogy az a fickó, aki be van börtönözve, áruló... Ekkor azonban a körvonalai elmosódnak, s persze minket fog mindezért hibáztatni, ám bosszúra már nem lesz ideje, mert eltűnik. A **SHURIKEN** feliratú állványra is tegyük fel az odavaló lemezkét, ha már itt vagyunk. Így már el lehet tenni a shurikent, amire ugyan nagy szükség nem lesz. Tanuljuk meg a varázslatokat is. Mást egyelőre nem tudunk csinálni.

Most bosszúljuk meg az ősünkön tettét! Menjünk vissza a földszintre, de előtte látogassuk meg a csontvázas szintet (második ajtó észak felé az előszobában). Bizonyosodjunk meg arról, hogy van egy pisztolyunk és golyóálló mellény. Amint leértünk, készüljünk fel arra, hogy egy-két lépés után egy renegát zombi fog visszaköszönni lefűrészelt csövű puskájával. Gyorsan intézzük el, mert ellenkező esetben pont a fordítottja fog velünk történni. **FLAMES OF DESOLATION** nem sebzi. Ha OK, kapjuk fel a puskát és a töltényeket, jobbak azért, mint egy pisztoly. Induljunk előre. A kettessel jelölt helyre úgy juthatunk, ha a terem falán minden gombot benyomkodunk egyszer.
Menjünk tovább. Veszélyes terem, ha egy ajtót kinyitunk (rálépünk az előtte álló platóra), akkor egy csonti viharzik ki és menthetetlenül nekünktámad. Ezeket nem elég egyszer lenyomni, ha megint hozzáérünk (kifele menet), akkor megint felkel. Először is szerezzük be a motorosfűrészt, majd a hozzávaló benzint. Töltsük tele a fűrészt, vegyük az egyik kezünkbe és kapcsoljuk be. Most már sokkal könnyebben fog menni a mészárlás. Vegyük fel ami kell, majd menjünk a 3. terembe. Itt egy orgona áll, meg egy fekete gyertyákkal megvilágított kápolna. Az orgonán van egy kottaállvány is, próbáljuk ki, mi történik akkor, ha a kottát rátesszük az állványra. Aha! Egy kapu az éteri síkra! Hagyjuk most békén.

Vissza az első szintre. Vizsgáljuk meg alaposabban azt a festményt. Hmm, valami hiányzik a festményen. Üres a medálja! Tegyük bele a zöld követ. A kő elégeti a festményt, s így egy ajtó tárul fel. Ez vezet az egyiptomi szintre.
A portál körül kampók vannak, vigyázzunk rájuk, mert jókat sebeznek (kell egy magasabb **DODGE**). Az egyiptomi szinten először szerezzük meg az E-vel jelzett köpenyt, mert ha nem lenne meg, minden E-szerű rúnával jelölt fal lődözne ránk. A köpenyt ugyan védi egy figura, de sec-perc alatt leüthetjük. Vegyük fel. Most keressük fel a varázslatokat, irtsuk ki a múmiákat (velük nagyon vigyázzunk, ne engedjük őket a közelünkbe, mert túl nagyot sebeznek a karmaikkal). Az egyessel jelölt helyen 3 koporsó van, aki akar harcolni, kinyithatja mind a hármat, de azoknak, akik inkább szeretnének jobb bőrben lenni, ajánljuk a középsőt. A benne lévő múmia mellett egy újabb múzeumi felirat lesz, amit el ne felejtsünk magunkkal vinni (ez a démon maszké). Szükség lesz még a kristályfuvolára is, de a **GHETTO-BLASTER**-rel nem nagyon tudtunk mit kezdeni (azon kívül, hogy megjavítottuk, és zenélt).

Itt az ideje, hogy befejezzük a dolgot *Karcist*tel. Lépjünk rá mindegyik szobában a kis platóra (4 ilyen van, mind a négy egy belső terem felé mutat), s ha ez megvan, a fal elhúzódik, újabb terembe jutunk. Itt a falon egy-egy perselyt látunk, mellettük mindkét oldalon pedig egy gombot. Dobjunk be a perselybe egy kínai érmét, s nyomjuk meg az egyik gombot. Újabb szobába jutunk, megint egy persellyel és egy gombbal, s ezt ismételjük el, míg el nem érünk a középső szobába. Ott egy kehely jelenik meg, szedjük fel az összes kínai érmét (mert mikor eltűntek a falak, az érmék újból megjelentek), tegyük be őket szép sorban a kehelybe, s végül az ötödiket is.
Ekkor megjelenik a *Karcist*. Mindenképpen rá akar minket beszélni, hogy adjuk oda neki a szívét, s egy megható mesét is kitalál arról, hogy mennyire át lett verve, de ha engedünk neki, akkor meg is kell vele küzdeni, ami annyira azért nem egyszerű. Inkább pusztítsuk el azt a nem éppen bizalomgerjesztő vérpumpáját, s így elpusztul harc nélkül. OK, meglennénk, most már biztos van elég hely a bőröndben.

Ahhoz, hogy a harmadik szintet is befejezhessük, össze kellene még pár cuccot szedni, de hol lehetnek ezek? Hol nem jártunk még? Keressünk egy másik lejáratot a földszintről.
Itt lesznek a veszélyes ghoulok, amik érintése életveszélyes, mert nagy eséllyel megmérgeznek minket, s életerőnk rohamos léptékkel fog csökkenni. Sok ajtó csak egyirányú, szóval mentsünk sűrűn és legyünk óvatosak. Egy igen fontos varázslat is van a szinten, ami roppant hasznosnak bizonyulhat, az **Elixir of Health**. Ezenkívül jól jöhet még az az **ELECTRONIC TOOL KIT** is a széfben, főleg ha az elromlott biztosítékokat is ki akarjuk cserélni.
Egyéb tárgyak közül vegyük fel a **METAL CRESCENT**-et, a múzeumi feliratot (**KEY OF ABOMETH**) és az a temetési urna sem lehet rossz, de sajnos amint abba a terembe érünk, nem tudunk mozogni a félelemtől. Ezt nagyon sajnáljuk, de nem tudtuk, hogyan is kell leküzdeni. Egyes papírok szerint, az urna egy volt japán harcos hamuját tartalmazza, aki kivételes tehetség volt zsákbanugrálós versenyeken, s azonkívül ha egy holt embert az életében hozzá legközelebb álló eszközökkel együtt megidézünk, lehet, hogy szelleme azokba költözik bele. Ezért lenne szükség a katanára és a temetési urnára, mert a katanához a wakizashi már ott van a daishón (faállvány) **(Azt hiszem HáPI mester itt leereszkedett az egyszeri olvasó szintjére — CoVboy)** Csak arra a kerek kőre kellene valami.

Mondjuk enélkül is megvagyunk, szóval ennyit erről a szintről. Ha valaki le akarna menni a harmadik szintre, *Alberoth* vár rá, akinek nagyon kellemetlen tulajdonsága, hogy nem sebezhető. Viszont egy papíron valahol azt lehetett olvasni, hogy xy csillagok valamilyen állásakor *Belthegor* hamarosan belép ebbe a világba, s akkor *Alberoth*-nak nincs több dolga, elmehet. Na most, hogy ez történik-e vagy sem, csak a csillagvizsgálóban tudhatjuk meg (egyiptomi szint), de ahhoz, hogy pontosak legyünk, egy eszközre is szükség lesz, az **Astrolabe**-re. Ezzel a kezünkben menjünk a csillagvizsgálóba, s *Alberoth* nem állja többé utunkat.

Csakhogy hol van ez az **Astrolabe**? A második pinceszinten, de az odavezető utat *Alberoth* vigyázza. Keressünk alternatív utat, egy szőnyeg rejtette lik formájában. A második szinten van pár kapcsoló is, ezeket csak egyszer lehet megbizergálni.
Az **Astrolabe**-n kívül nem árt a múzeumi plakettet sem felszedni a *„MAYAN EFFIGY"* felirattal. Ha valaki nagyon megbízik **BLADE** képességeiben, az elszórakozhat a katanával is, de mivel túl nagy a diplomatatáskához, állandóan a kezében kell hogy szorongassa. A feljebb jutáshoz használhatjuk az *Alberoth* vigyázta nyílászárót is, de inkább rohanjunk egyet, ha kiértünk oda, ahol ő van. Esetleg ki lehet próbálni egy teleportot is. Fel az egyiptomi szintre, be a csillagvizsgálóba, rakjuk egyik kezünkbe az **Astrolabe**-t és kukucskáljunk bele a teleszkópba. Nini, ott repül *Alberoth* és a bőröndje!

Most megint nézzünk le, de az első pinceszint északnyugati lejáróján keresztül, s így egy olyan helyre juthattunk el, ahova az előbb nem lehetett. Itt ajánlott fakultatív program a mongana levelek begyűjtése és a porrá törésük a mozsárban. Mivel a tömjénégető hollétéről nem tudunk bizonyosabb adatokat, magunkra is kell egy kicsit hagyatkozni. Egy döglött polip is ezen a szinten bűzölög, a hozzávaló szervitor köpennyel.

Megint teli lehetünk pakolva cuccokkal, s a harmadik szint se volt még teljesen kész. Ugorjunk fel oda is. Keressük fel azt a termet, ahol a szamuráj páncélja van, s ott feltűnhet, hogy az egyik szimbólum törött. Tegyük csak bele a **METAL CRESCENT**-et, s így a páncélt óvó erőtér eltűnik. A múzeum plaketteket tegyük a helyükre. Van ahol szintén erőtér védi a cuccokat, de mindegyik helyen egy különös tábla van, egy-egy iránnyal feliratozva. Forduljunk abba az irányba (hátrafelé, jobbra, balra), s csússzunk be oda úgy, hogy a megadott irányba nézzünk. Tegyük fel magunkra *Abhometh* szemét (mint nyakláncot), és a szamuráj páncélnak is jó hasznát fogjuk venni, mert kiváló.

Most már elég képzettek lehetünk egy éteri kirándulásához, nosza, varázsoljunk egy **DIMENSIONAL DRIFT**-et, vagy keressünk egy portált, ha nincs szándékban egy rúnakő elpazarlása (csak ekkor vigyázzunk a sérülésre). Itt egy ideig mászkáljunk (messze nem végtelen a hely, nem kell megijedni, hogy elveszünk), s ha egy ronda *Melchior* támad, dofjuk le az okleinkkel (ha ez nem megy, akkor elég ha jól meggyomrozzuk). Közben kevésbe kellemes kétszájú idétlenségek is zargatnak minket, de ne hagyjuk, hogy ők győzzenek. Előbb-utóbb egy öltönyös gentleman is megérkezik, aki mindenképpen beszélni akar velünk. Segítsünk neki, adjunk energiát, mert már nagyon keskeny a szellemét itt tartó ezüstszál. Haha! Na, erre gondoltunk. Ez elég durva volt, tudniillik az nem az éteri síkon, hanem az asztrális síkon van. Az ember csak oda utazik a szellemével úgy, hogy ezüstszállal rögzítse a testéhez magát. Ez persze nem csak az AD&D-ben van így, *„általánosan"* elfogadott *„tény"*. Ám ez ne akadályozzon minket meg abban, hogy nem segítünk, mert cserébe kapunk egy kis biztatást, hogy *Belteghort* le lehet győzni. Azonkívül egy új varázslatot (**WIND OF DESTRUCTION**) és egy kristályszemüveget (amellyel megtaláljuk a helyes utat az asztrális síkon).

Most ugorjunk vissza a házba (keressünk egy megfelelő kockát), s le a harmadik szintre (itt igen kellemes tapéta van: emberi bőr, egy kevés zsírréteggel a felsőbb régiókból).
Eleinte csak az agyszívó-szerűségek nyaggatnak, de ha valaki úgy érzi, hogy nincs valami jó állapotban, a legjobb, ha felölti a már említett álruhát. Keressük a gongot, s gongjunk egy nagyot. Most már az átfalon továbbmehetünk, mert kinyílott. Benézhetünk az egyesbe, s meg lehet nyomni azt a gombot is, de akkor már tényleg nem árt valami kitűnő kondi. Nem árt, ha a katanát vagy más fegyvert most lecseréljük egy M16-osra, igaz, hogy egy csomó varázslényt nem sebezhetünk meg ezzel, de a katana is csak akkor jó ilyennel, ha benne van a szamu szelleme is. Mindenesetre most menjunk el a négyes helyre, s ismét üssük le a gonosz *Melchiort*, aki még mindig nem fulladt a frusztrációjába, hogy mi legyőztük. Innen a sokkal kellemetlenebb tengeri démonok fognak ránk vadászni, akikben az a rossz, hogy ha lenyomjuk, nagyon is könnyen visszatérhet, tehát akinek kevés a municiója vagy az MP-je, jobb ha megkeresi a tömjénégetőt. Fel lehet venni a varázsvesszőt is, nehogy itt maradjon. Most csak fussunk el az oltárhoz, s ott fújjuk meg azt a régóta nálunk lévő fuvolát. Hopp, ez egy meteordarab! Tegyük el szépen, és kerüljünk fel egészen az első pinceszintig.

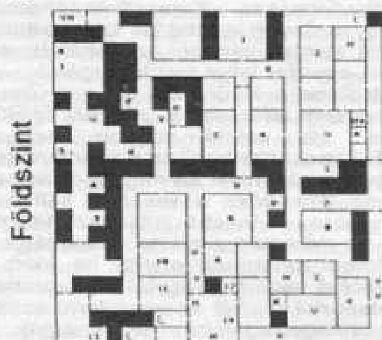
Egy olyan szobát keressünk, ami tele van koponyákkal, és piros színben pompázik (15). Tegyük le valahova a **VANITY MIRROR**-t. Egy kis igazgatás után a fény pont jó helyre esik, s egy szerkezet bújik elő a földből. Fogjuk most az frissen szerzett meteoritdarabkát, rakjuk egy neki megfelelő helyre (lyuk). Jaj, mi történt! Egy bigyóvá alakult! Persze azonnal kapjuk fel, s most ugorjunk megint át az éterbe, onnan pedig egy olyan helyre, ahol a fal furcsa, narancssárga buborékokból áll. Ez az asztrális sík.

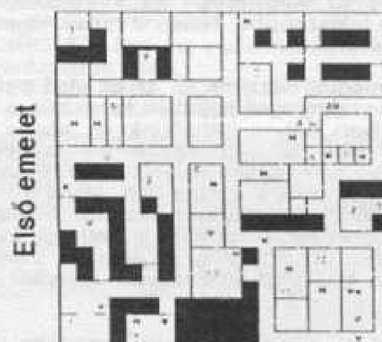
Ha álruhában vagyunk, a szervitorok nem fognak senkit sem bántani, de azért a kék teleport-kockáktól nagyon is óvakodjunk, mert hamar visszavisznek a házba. Menjünk egészen az *„ajtóig"*, s tegyük egyik kezünkbe a bigyót (**EYE OF AGLA**). Így továbbmehetünk (nem állja el egy láthatatlan erő az utunkat). Most már nincs sok dolgunk, mint baj nélkül eljutni az egyes helyre, s ott felkészülni.
Vigyázz, rajt. Cseréljük ki a tölténytárat (nagy csattanó hangokat adva), húzzuk meg a nadrágszíjunkat, igazítsuk meg a páncél csatjait, olajozzuk meg a rugószerkezetet, szedjük ki a puskacsőből a bentragadt darázsfészket, tisztítsuk meg a láncfűrészt a felesleges húsdaraboktól, cseréljük ki a láncot, állítsuk be a nyerget, lazítsunk, bemelegítés és LÉPJ ELŐRE!

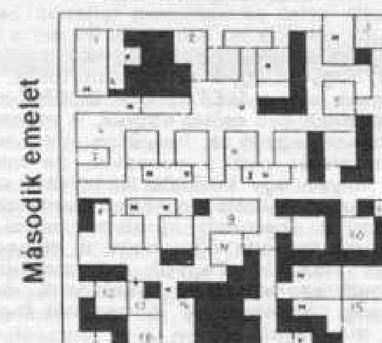
Itt egy fura figura jön. Köszöntsük a legmelegebb **WIND OF DESTRUCTION**-nel, majd még egy jó huszat eresszünk rá. Ürítsük ki az M16-oshoz való összes tárjainkat, dobáljuk meg minden késünkkel, dobócsillaggal, s ha már jobb nincs, akkor öklözzük meg. És ha meghalt volna... Ó (volt) *Belthegor*, a főrossz. Note: Ha megöljük, nem szétporlad, hanem úgy néz ki, mintha csak elűztük volna...

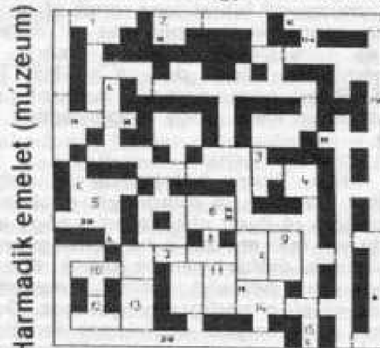
Ezután egy vidám jelenet, majd a program kiexitál egy előreutaló felirattal: **WINNER.INF**-et is készített. Nem lehet véletlen. Tehát: — *Nem most hallottál rólam utoljára!* — s gonosz, vérfagyasztó, igen eredeti és hiteles sátáni kacaj...
Végül pár hasznos sor PC-seknek.
Berhelés:
148E - Max HP (2byte, előjeles)
1490 - Jelenlegi HP (2byte, előjeles)
1492 - Max MP (2byte, előjeles)
1494 - Jelenlegi MP (2byte, előjeles)
149C - XP

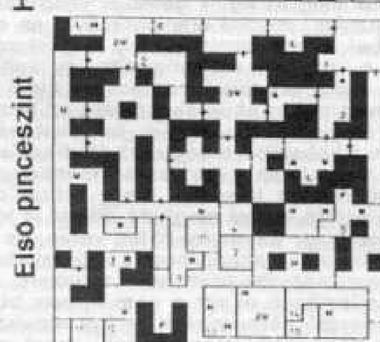
• *HaPI*

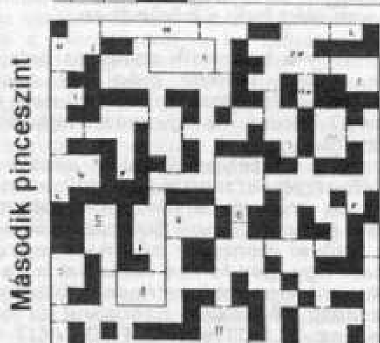

Földszint

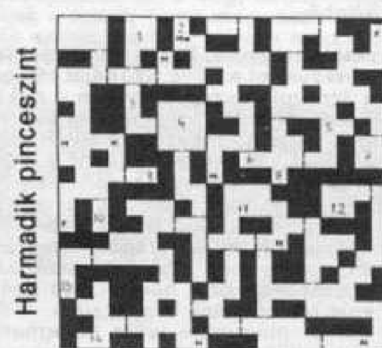

Első emelet

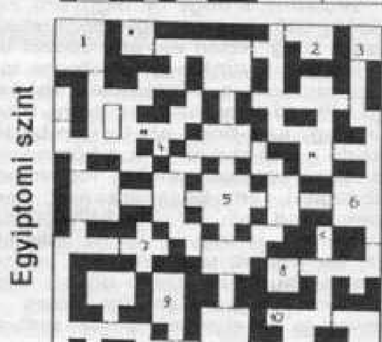

Második emelet

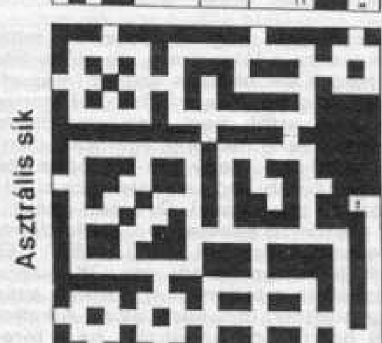

Harmadik emelet (múzeum)


Első pinceszint


Második pinceszint


Harmadik pinceszint


Egyiptomi szint


Asztrális sík



Hé emberek! Valaki elhagyta a... ja, az egy másik stuff. Szóval itt van a ***Toyota CELTIC-a Rally***, toyota és rally nélkül, pontosabban toyott az ***UBI Soft*** nekünk egy jó kis stratégiát anno domini franctudja hányban, de az biztos, hogy a Power Play magban úgy '91 vége felé tesztelték. Mi meg majd most fogjuk (v)izekre szaggatni, mármint a joystickot, csak az a baj, hogy ez nem sutemáp, így mégiscsak a játék kerül terítékre.

A sztori (gy.k. story) a szokásos: *Celtica* (más idősíkban *Celticia*) a béke, a nyugalom hazája. Pontosabban csak az volt egészen addig, amíg elő nem került, na mi, na vajon ki? Fokozódik a feszültség... szóval egy mágus, akinek a nevét ***GOMED eht MORGOS***-nak olvasta mindenki, aki elfelejtette, hogy éppen a tükörben látja a monitort. Szóval és tettel, ***SOGROM the DEMOG*** a Noé bárkáját kívülről körülvevő közeget akarta utánozni, amikor pár ezer szörnyével együtt elözönlötte a környező szigetvilágot. Namármost van egy jó fiú is a környéken, akit ***ESKEL***-nek hívnak, feltehetőleg azért, mert ÉSZKELL ahhoz, hogy megnyerjük a gamét. Ezzel az Észkerékkel fogunk mi varázs-lót alakítani, de ne ijedjen meg senki, semmi közünk nem lesz holmi tüzes paripához, ez csak a véletlen névazonosság, vagy talán névrokonság műve. Célunk toyotától, tüzes paripától, és a hülyeségeinktől függetlenül az lesz, hogy megpróbáljuk megállítani a ***SÓGOROM***-at, szigetről-szigetre.

A játék stratégiaikalandakciójellegű, fantasyvel átszőve, R típusú Politikai Gazdaságtannal (gy.k. RPG) fűszerezve. Elsőként azt kell eldöntenünk (a szék háttámlája mellett), hogy van-e számítógépünk. Ha nincs, tudunk ajánlani egy alig használt 4 éves Amigát, vagy egy jó öreg 4 MHz-es XT-t, gondoljátok meg, ezt nem érdemes kihagyni! Ha ezen túltettük magunkat, azt kell magunkban megrágni, hogy megvan-e a játék? Ha nincs, akkor sok pénzekért megvehetjük, erre is tudunk tippeket adni, de ez itt most nem a reklám helye. Szóval gép és játék együtt, és hol az egér? Ja, hogy elvitte a macska, nem baj, tessék gyorsan egyet beszerezni, ajtót becsukni, macskát kicsukni, majd a játék végén be lehet engedni. Apropósz, Amigára van bővítőd, mi? Hogy nincs? És Te akarsz Keltikezni? Nem vagy normális. Gyorsan szerezni egyet! Huh, együtt a család. Rövid töltögetés és pár korty elfogyasztása után kiválaszthatjuk, hogy kikapcsoljuk-e a gépet, vagy lenyomjuk a CTRL+Amiga+Amiga (PC-n CTRL+ALT+DEL) billentyűket, esetleg akarunk játszani. A programba épített eme érdekes opcionális választás után még meg kell érdesítenünk a játék nyelvét is, végül megjelenik a főmanus, aki 6 esélyes totótippet ajánl a kortyolgató játébaknak. Bocsánat, játékosnak:

SAVE/LOAD — állásmentés/töltés
NEW GAME — új játék
SAVAGES — A szigeten különféle szörnyekkel találkozhatunk, amelyek a szentélyekből másznak elő. Ezek semlegesek, ám általában ők is minket támadnak meg először, viszont kitűnőek tapasztalati pontjaink gyarapítására.

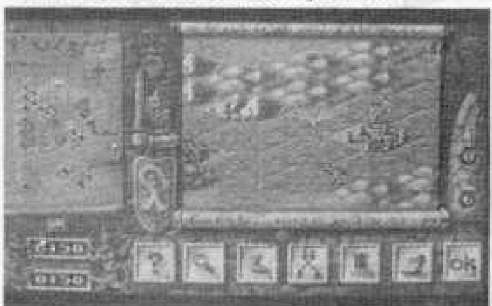
START — ?!
1 PLAYER — gép ellen játszunk; mi vagyunk az ÉSZKELL, a gép pedig a SÓGOROM.
2 PLAYER — két játékos opció; mi vagyunk az ÉSZKELL, a barátunk egyben a SÓGORUNK is.

Itt mondjuk el, hogy minden figuránál a sakkban is megszokott jellemzők állnak rendelkezésünkre, úgy mint **XP** (Xerox Paintjet), **HP** (Hewlett Packard), **VP** (Ventura Publisher) stb. Ezekre most itt terjedelem és a szerzői jogok híján nem térünk ki.

Szóval ha nem fagyott le a progi, 1 csomó mindent láthatunk, a könnyebb érthetőség kedvéért jöjjön a mankó, avagy mit is láthatunk a képernyőn:
— ÉSZKELL varázslatpontya
— A SÓGOROM varázslatpontya
— (?) Az egységben a kétség mozgalom információi, avagy milyen faitáúak, erősek satatöbbi. Felül — mert eddig csak fekűdt — láthatók emberkéink, rájuk clickelve megnézhetjük ki a legbénább.
Lényegesebb tulajdonságok:
Max. — max. / CU — aktuális
STR — erő, mekkorát tud csapni a karakter
DEX — ügyesség, hogy tudunk melléütni
CON — egészség, jó ha magas, akkor a HP-nk is magas lesz
ACTIONS — Ez lehet 1 vagy 2. Azt mutatja, hogy sok sór után hányat (itt nem a szó szoros értelmében) tud lépni 1 körben (harcban!) alatt. Ez jó mondatvég volt?! Ha 1-gyel rendelkező pasi aktuális, akkor a csapat is csak 3-at léphet a nagytérképen (2-nél értelemszerűen hatot), vagyis a sör hatott. Azt, hogy hány (hosszú-)lépés van hátra, a nagyított játéktér mellett a csizma alatt tudhatjuk meg.
MAGIC LEVEL — hány varázslatot ismer
STAMINA (gy.k. HP) — avagy még hányszor fejelhet le az ellenfél. Na nem egészen az, de azért életerő
EXPERIENCE (gy.k. XP) — tapasztalatpontyaink száma. Ha ez nő, bizonyos értékek felett feljebb megyünk egy emelettel, vagyis szintet lépünk.

A karaktereket ld. később...
— (Nagyító) — Ezzel az opcióval tudunk felkészülni egy várható támadásra, rendezgethetjük soreinket, nyugodtan gyógyíthatunk, bírósági játékot játszhatunk, vagyis idézhetünk, sakkozhatunk (gy.k. beállíthatjuk a figurákat) stb.
— (Csizma) — (h)egység mozgatása, de csak azért, mert a közmondás is arra utal: (h)egységben az erő. Ha egy olyan helyre akarunk lépni, ahol nem saját csapatok kolbászolnak, bejön a harcmező. Jó tanács: inkább ne a célpontot jelöljük ki, mert az biztos, hogy a progi körbe fogja bombázni az egész térképet, csak azt az egy mezőt fogja érintetlenül hagyni. Bravó ***UBI Soft***!
— (Szétosztás jel) — A csapatot kettéválaszthatjuk (katonánként), vagy egyeSHIThetjük őkelméjüket. Ez a művelet akként tesz mint a Duna —10 °C-ban, úgy zajlik, hogy megjelenik a képernyő tetején a felépítés. A nyílból kiválasztjuk a közvetlen közelben lévő egyik hatszöget, ahová a csapat másik, elválasztott részét küldjük. A képernyő alján megjelent üres helyre pedig szépen átrakodhatjuk a kijelölt ürgéket és kész. (Ez kicsit bonyolult így, de a képernyőn — ha egyáltalán ül még valaki a monitor előtt — majd mindenki ki fogja találni!)
— (Vár ikon) — Várat építhetünk, de sosem lesz kész, mert mindig várat... 2000 varázslatpont. A várak birtoklása növeli VP-ink (Ventura Publisher) számát. Ha

már összejön vagy száz, szoftverboltot nyithatunk.
— (Lemez ikon) — Visszatérhetünk a főmanushoz, szévelni vagy lódolni.
— (OK) A kör befejezése, ott ahol a CoV 15 címlapján abbahagytuk...
— Játék-tér. Jobbra, középen. A játék eredeti változatában Gém térnek hívták, de jött a rendszerváltás és átnevezték.
— Játék-tér#2. Mint aaz előző, de attól balra, és pár kilométerrel feljebbről.



A játéktér:

A képernyő bal oldalán az aktuális sziget képét látjuk. A pirosak a sógoromék (ellenség), míg a kékek a mi erőinket ÉSZKELL-éket **(miféle kelléket, most éket kell, vagy léket kell — Én)** jelentik. Alatta láthatjuk a varázspontokat, ez azért fontos, mivel a játékban szereplő varázslatok pontba kerülnek s ha elfogynak, akkor nyista médzsik. A másik oldalon a sziget egy kinagyított része látható, az a hely, ahol éppen tartózkodnak csapataink.

A sziget hatszögekből álló részekre van osztva. Ezeken lehet mocsár, hegy, mező, erdőség, a területeken való átkelés mindig mozgáspontba kerül. A mozgáspontokat a játéktér jobb szélső részében láthatjuk. Természetesen egy hegyen való átkelés jóval többe kerül, mint egy mezőn történő! Minden körben, minden egyes csapatnak 6 mozgáspontja van.

A bal click kijelöl valamit, a jobbal az alappointerhez kerülünk vissza. A baloldali térképen ahova clickelünk, az kerül a nagyított játéktér középpontjába. Egy idétlen, közepén csillagos mező az idézőhely, a fehér korona a vár. Ezeket birtokolva nőhet a médzsikpontyaink száma. A már említett semleges emberkék nem kék, hanem barna. A térkép alatt találhatunk egy kapcsolót is, mely segítségével — ráclickelve — ki/bekapcsolhatjuk a csapatok kijelzését. Lejjebb pedig két teremtmény vigyorog azt jelezvén, hogy éppen ki lép.

A KARAKTEREK

A játékban résztvevő karakterek szépen megrajzoltak, bár láttam már jobbat is. A figurák tulajdonságai általában eltérőek, így maximum 7egy osztályba lehetne sorolni őket, most nézzük az erejük szerint:

KATONA (SOLDAT): Haragszik a katona, mert elázik az ómaga, így hát Ő a leggyengébb, de jól alkalmazható például gyengébb kóbor szörnyek ellen. Sok tapasztalati pontot gyűjtve egész jó harcosok. (—20 MP)

GOBLIN: Majdnem ugyanaz, mint a katona, de neki több ereje, valamivel nagyobb energiája van. Az előzővel együtt arra jók, hogy egy várat, vagy idézőhelyet birtokoljunk +MP miatt, egyébként meg legyengítésre alkalmasak. (—20 MP)

LORD: A katonától csak jóval több energiája és ereje különbözteti meg. Egyébként nem túl rossz, de egy ork ellen gyakrabban veszít. (—40 MP)

ORK (ORQUE): Elég jó harcos, időnként fővarázslónkat is képes megizzasztani. Ők a LOR-dal igaz, hogy gyengék HP-ileg, de ügyesek, szóval egy 99 HP-s már durvoid fickónak számít! (—40 MP)

VARÁZSLÓ/ BOSZORKÁNYMESTER (MAGICIAN/ SORCERER): Önmagukban nem erősek, de ha elég tapasztalati pontot kapcsolnak össze akkor egyszintűek lehetnek a főmágussal is. Szóval egy emeleten megválthatják a világot (Mind a kettő). Gyengék, de 1 XP-ként fejlődnek. (—60 MP)

TROLL/KÜKLOPSZ (TROLL/CYCLOPE): Hogy mit lopsz? Ez a két teremtmény teljesen megegyezik, kemény fickók, de lassúak. Egyszóval lehangolóan bénák. 1 ACTION pont, béna állatok. (—80 MP)

ANGYAL (ANGEL): *Roger Moore* már nagyon klassz harcos, erős és jó sok energiája van (illetve volt fiatalon). Az angyal már tud varázsolni is, rögtön az elején 8 varázslattal rendelkezik. Csapatban szinte legyőzhetetlen. (—100 MP)

CSONTVÁZ (SKELETON): Leesett a csontváza és széttörött a csontváza. Átkozottul kemény fiúk, ráadásul nem lehet vampirizálni őket, mivel ez a varázslat az ő esetében fordítva sül el! Ez utóbbi kettő karakter sajnos lassan fejlődik. (— 100 MP)

SÁRKÁNY (DRAGON): Nagyon erős, felettébb hatásos, mikor megkínál valakit egy lángcsóvával. **(Jé, ez tisztára olyan, mint 1.0, amikor látja, hogy egy szál cigit teszek a számba — Én)** (—300 MP)

HIDRA: A sárkánynál valamivel erősebb, de gyakorlatilag ugyanazok a tulajdonságaik vannak. Mindkettő penge harcos, durva jellem. (—300 MP)

ARKANGYAL/ DÉMON (ARCHANGEL/ DEMON): *„Crime de la crime"*, bombaerősek, ha várat építünk elég egy arkangyalt/démont hagyni a kapuban és biztos a védelem. 1 ACTION pont! —6 x 10^{23} XP-nként fejlődik (—500 MP)

Semleges karakterek:

KOBOLD: puszta kézzel, fél üveg sörrel is elbánunk vele

WOLFEN: szintén zenész, de pöttyet erősebb

MINOTAUR: melák disznó, 1 ACTION ptal, hujujujujujj, sok HP-vel, ez már kevésbé hujujujujujj.

SNAKE: francos egy fickó, 15 varázslatból jó ha 3 hat rá...

A háborgó szörnyek közül egyedül az óriáskígyó említésre méltó. Előnyös, ha keresztezzük a sündisznóval, mert akkor kb. 15-20 méter drótkerítéshez juthatunk, és bekeríthetjük az ellenfelet, tehát GAME OVER. Ez a lény nagyon nehéz ellenfél, rá is tettük a gépet a mérlegre. 2 maximum 3 harapással akárkit leterít, tetézi ezt, hogy ha esetleg mégis kinyírnánk, akkor gyakran meghal a karakterünk a kígyóharapás miatt, egyetlen ellenszer, ha ide-oda teleportálgatunk és lődözzük fireball-lal vagy paralizáljuk **(most jut eszembe van egy 2 hetes — a szivárvány színeiben játszó — extra parizerem. Igaz, ez csak prizmában látszik, normál körülmények között inkább zöldes jelleget ölt. Árajánlatokat a CoV címére kérek — Én)!**

Huh! Egy jó kis piccy után beslattyog a harcmező (mint már említettük volt, Amiga 512K-n irány kv-t főzni). Egy karakterre való első clickkel a tulajdonságait kapjuk meg, egy másodikkal pedig már ki is jelölhetjük a célt. Ha éppen ellenség került ténykedésünk kereszttüzébe, akkor most nagy csihi-puhinak nézünk elébe. Alul látható egy grafikon ahol a mérkőző felek HP-jei mérkőznek meg egymással, és a sors iróniája, mindig a győztes fog győztesként kikerülni a mérkőzésből. Ha a karakter éppen varázsló, és újabb clicket nyomatunk feléje, akkor felül megjelenik a varázslat-ablak. Ekkor elsőként a varázslatot, majd másodikként a célt kell kijelölnünk. A varázslat neve, valamint „ára" alul látható az üzenetsorban.

A VARÁZSLATOK

Varázsolni úgy kell, hogy megfogjuk a bombázó dzsekkit az ujjak helyén és ehén két irányba húzni kezdjük. Biztos, hogy a varázs helyén fog szétjönni. Eközben persze a figurára 2x ráclickelünk.

FIREBALL: A leggyakrabban használt támadó varázslat, biztos hogy mégegyszer abba a bálba nem fognak elhívni bennünket. Csak gyengébb, illetve vampirizált ellenfelek eseteiben érdemes használni. Ez a tűzlabda szinttől függően sebez. Ha nem sikerülne, ugrik 1 HP-nk.

WEAKNESS: Az ellenfél gyengítése majdnem ugyanaz, mint a fireball, annyi a különbség, hogy ezt nem a Deep Purple adta ki 1971-ben.

CLUMSINESS: Mint az előző kettő. A célpont STR-je csökken.

INEXPERIENCE: Ezt varázstudók ellen érdemes használni, mivel tudásukat a minimálisra viszi le. Jelszó: nem oda buta!

VICIOUSNESS: Ez egy nagyon kellemes kis varázslat, az ellenfél mérgezése. A mi idősíkunkban CoV-nak is hívják. Egy baja van, hogy hosszú ideig tart a lefolyási ideje **(már elnézést, de hogy jön ide az én különbejáratú otthoni kis fürdőkádam? — Én)**.

CONTAGION: Fertőzés. Az egyik fertőzött a másiknak adja a betegséget. Ezt hívják nálunk rózsaszín csekknek. Ha egy ilyen betegséggel csatázunk, mi is elkapjuk a bajt! A célpont HP-je csökken 1-ig, majd ezt a mellette állónak is átadja.

INVISIBILITY: Láthatatlanság — ez volnék én. Sajnos a karakterrel ez után lépni sem tudunk, de legalább nem támadják.

CARE: Gyógyítás — ez meg a posta hátul. Max. 99 HP. Fontos! Saját magunkat nem lehet! Ha már nagyon gyengék vagyunk, gyógyítsunk fel egy saját karaktert és vámpirizáljunk, majd gyógyítsuk fel megint.

AMNESY: Az egyik legdrágább varázslat, de felettébb hatásos, az áldozat mindent elfelejt. A célpont a harc idejére nem tud varázsolni.

VAMPIRISATION: Jópofa, főleg ellenünk. A karakter HP-je a varázslóé lesz. Hatására a kiszemelt áldozat minden energiája hozzánk vándorol, s utána elég egy fireball... persze ha bömböl.

PARALYSIS: Frédit nem, csak bénít, méghozzá az ellenfelet, aki ezek után még harcolni és teleportálni sem tud.

TELEPORTATION: Ez teljesen egyértelmű, főleg ha hetek óta nem volt takarítás. Ha a kör zöld, magunkat, ha piros, mást is teleportálhatunk.

TRANSFORMATION: A fignek az ura (gy.k. figura) átalakítása valami másikra. Nem feltétlenül lesz erősebb mivel jócskán függ a tapasztalati pontoktól és az erejétől. Jó vicc mondjuk SOLDAT-ból HYDRA-t csinálni, azonban ez csak harc idejére előnyös...

INCANTATION: Egy újabb lény megidézése hadseregünkbe. Az idézéshez alá kell írnunk a tértivevényes lapockát, s persze egy szentélyben vagy várban kell tartózkodnunk a pentagramma mellett (ez a nagytérképen oszlopokkal körülvett csillag). A csillag mellett álló istenek eközben szépen begerjednek, és villámokat szórnak mindenfelé Arra is vigyázni kell, hogy ne legyen 8-nál több saját karakter a képernyőn, és ne álljon senki a csillagon sem. Minden figura bizonyos számú varázslatpontba kerül.

DETECTION: A láthatatlanná vált ellenfelet láthatóvá teszi, vagy ezt hatástalaníthatjuk. Ez rám 6ástalan.

DIVIDE FIRE: Hatására az ellenséges horda minden tagjába sorra belecsap egy villám. Nagyon látványos! Csak azt nem tudom honnan szerzek ennyi étkészletet?

LIGHTNING: Villámcsapás csak egy ellenfélre. Persze, hogy félre megy, ha belecsapott a villám. Általában bárkit kinyír!

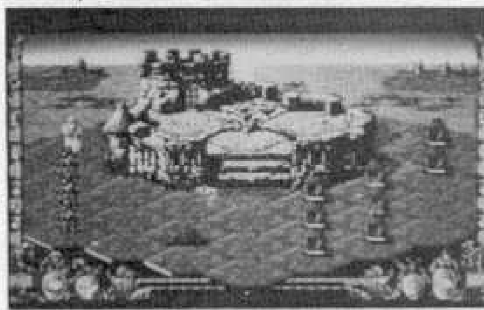
FATAL FIRE: Az áldozat felrobbantása tekintet nélkül minden tulajdonságára! Vagyis akció közben csukjuk be a szemünket.

HINTEK (valamit)

Elég nehéz bármit is hinteni, mivel mindenki úgy játszik, ahogy akar.

- Az első 5-8 pályát simán meg lehet csinálni minden nehézség nélkül.

- Érdekes módon a gép a fővarázslót legtöbbször egyedül hagyja és nem is várban, ahol nincs varázslási lehetőség, hanem valamelyik szentélybe. Itt szerencsés esetben már egy erősebb figura és/vagy egy varázsló le tudja győzni.
- A program taktikája hamar kiismerhető. Mindig a fővarázslónkat próbálja támadni, nem ritka, hogy egy körben 3-4-szer is. Ezért fontos, hogy mindig legyen tartalékba 200-500 varázspontunk a védekezésre. Ha pedig a mi egyik csapatunk közelít az ellenfél fővarázslójához, akkor a gép azt próbálja minél előbb kiirtani.
- Később a pályák egyre nehezebbek lesznek itt már taktikázni kell és a gyors győzelem sem biztos. Jó módszer, ha először is a fővarázslót bevisszük egy várba az ellenségtől minél távolabb és beállítunk egy erős védekező csapatot. A fővarázslót vagy legmagasabb szintű varázslót a várban rakjuk a jobb oldalra, így alkalmanként ő is be tud segíteni. A vár kapujába állítsunk be két erős figurát (hydra, arkangyal) úgy, hogy őket megkerülve ne lehessen bejutni a fővarázslóhoz. Ez azért kell, mert a program, ha teheti, a fővarázslót támadja és ha láthatatlan ellenfél is van, akkor az lazán besurran a várba és kinyírja a varázslót, míg mi a többi ellenséggel vagyunk elfoglalva. (Természetesen, ha a fővarázsló meghal, akkor lehet a pályát újra kezdeni, vagy visszatölteni az előző játékállást). A vár elé a bal alsó mezőkre 3-4-6 mágust állítsunk, ezek kapják a tűzérség szerepét. (Angyalt vagy más varázsolni tudót inkább támadásra érdemes bevetni, mert ezek ritkábban találják telibe az ellenfelet.)
- Ha jön az ellenség, akkor a mágusok az elől állókat tűzlabdákkal megszórják. Szerencsés esetben, ha a mágusok már elég magas szintűek (néha előfordul, hogy némelyik 50-55-ig is vitte), akkor az ellenség nem tud eljutni még a vár kapujáig sem. (A sárkányok sem bírják 2-3 tűzlabdánál tovább.)
- A szigeteken mindig próbáljuk meg elfoglalni a várakat (és persze helyünket az Attila... előadásán), a szentélyeket nem érdemes elfoglalni, mivel a „semleges" szörnyek innen jönnek és ha elfoglaljuk a helyet, ez a tapasztalati pont forrás megszűnik.
- Ha nagyobb seregünk gyűlt össze, akkor érdemes megosztani azt, az ilyen seregbe mindig jó rakni egy varázspacit vagy Roger Moore-t, így azok is összekaparnak egy kis tudást (feltéve, ha nőgyógyászok).
- A gép mindig elfoglal egy várat vagy szentélyt, és elkezdi „elbirkakádozni" magát egy rakás szörnnyel, ezek után már elég nehéz elkapni a SÓGOROM frakkját.
- Szorult helyzetbe kerülve menjünk a hegyekbe (ott vécézhetünk), mivel az itt kitörő vihar néha megtizedeli az ellenség sorait, ám esetenként minket sem kímél. Használjuk inkább a 2 player üzemmódot...
- Ha valami nem hat (pl. 7), mondjuk a vampirizáció, az rajtunk fog csattanni! Tipikus példa a SNAKE: ragályt nyomatva rá, mi kapjuk +! Figyelem! A SKELETON-ra nem hat a vampirizálás! Na vajon miért nem?
- Az idézőhelyeken 3 szinttel magasabb varázslatokra nyílik lehetőségünk.
- A várakban érdemes már a kapuban lebénítani az ellenfeleket, ezután jöhet a galamblövészet. Izágedájó!
- VÁRAT TÁMADVA NEM LEHET VARÁZSOLNI! Célszerű: LORD + HYDRA összeállítás.
- Egy harcban két mágus jól támogatja 1mást. Az egyik legyengíti a szerencsétlen áldozatot, a másik pedig félkézzel kinyírhatja, és övé az XP! Erre érdemes MAGICIEN/SORCIER-t alkalmazni.
- Csatában jól jön a vámpirizáció + FIREBALL párosítás.
- Ha sok az MP, és az ellenfél, akkor legcélszerűbb teleportálgatni, bár ez valószínűleg világos.
- Ha úgy látjuk, hogy annyi a körnek, és már csak másodpercek kérdése, hogy mikor nyiffan ki a varázslónk, akkor játsszuk el a kamu idézést, jóval távol egy idézőhelytől. Ha szerencsénk van, megússzuk, de ez fordul elő ritkábban!
- A semlegesek olyan hülyék, hogy mindenkit támadnak. Jól lehet fejlődni, ha az idézőhelyekről/re ki/be lépegetünk, ezek ugyanis újratermelődnek az ilyen helyeken. Mellesleg igen hülyék, elég ha csak a mozgásukat megnézzük.
- A tűzlabdán és a vámpírozáson kívül más varázslatokra nem érdemes pontot pazarolni, inkább a várak és a csapatok fejlesztésére érdemes fordítani azt. Két módszere is van a végső győzelem kivívására a helyzetünktől függően.
Első a gyors stratégia:
Ez az eljárás alkalmazható, ha rossz pozícióból indultunk pl.: (nincs egy várunk sem). Menekülünk és gyűjtsük a pontot (körönként 100). Amikor megvan a 2000, akkor építsünk egy várat és álljunk be védekezni az előbb említett módszer alapján. Ha jól csináljuk az ellenfél előbb-utóbb kifullad (pl.: egy sárkány „előállítási költsége" 300 pont, ha mi 3 tűzlabdával (3x5) lenyomjuk, akkor a különbség 285 pont, majdnem három vár hozama egy körön belül.) Ha tisztul a terep és van már/még 2000 pontunk, akkor rakjunk ki a várból két mágust (akik ekkorra már jól kiképződtek) és sétálgassunk az ellenfél fővarázslója felé amíg lehet. Mikor már veszélyes a terep, építsünk a két mágusnak egy várat, idézzünk meg velük még pár mágust és álljunk be védekezni. A gép minden erejével azon lesz, hogy elfoglalja az új várunkat. Ne hagyjuk, és eközben a hátorszägunkba szabadon tevékenykedhetünk és az új várra is kapunk 100 pontot körönként.
Legközelebb, ha tiszta a levegő, innét az új várból toljunk előre egy következő kis csapatot és építsünk még közelebb egy várat. Ezt mindaddig lehet folytatni, amíg közvetlenül meg nem tudjuk támadni az ellenség fővarázslóját.
Mindkettő stratégiát ki lehet bővíteni azzal a taktikával, hogy megpróbáljuk elszedni az ellenségtől a várakat (a szentélyeket is lehet, de ezt megvédeni sokkal nehezebb (itt tud az ellenfél is varázsolni). Így neki csökken, nekünk nő a pontunk és mégsem kell építenünk.
- Kerüljük a „nyílt terepen" való összecsapásokat. Ha mégis elkerülhetetlen, és ha van a csapatba több varázsló, akkor mi támadjunk, mert így az első körben kihasználhatjuk a varázslatok adta lehetőséget (teleport). Fontos, hogy igyekezzünk egy körön belül kiirtani az ellenfél varázsolni tudó figuráit, mert ha mi nem tesszük ezt, akkor majd az ellenfél megteszi és elegendő varázspont esetén egy varázsló akár 4-5 sárkányt is ki tud nyírni. (Vámpir-tűzlabda-teleport). Ha hidrák és küklopszok vannak a csapatban, akkor ezeket gyógyítsuk fel 99-re és állítsuk a jobb oldali oszlopba sorba őket. Ha az ellenfél megtámad, akkor is mi ütünk először és legtöbbször nem tudja kihasználni a varázslatok lehetőségeit. (A gép ezt a taktikát alkalmazza.) Itt sok ellenfél ellen végső esetben célszerű alkalmazni a „sok kisvillám" varázslatot. Ez az összes ellenfélre hat és elég hatásos csak 150 pont.
- Mindig mi támadjunk, ha tehetjük, mert így nagyobb találatokat lehet bevinni. (Előfordult már, hogy két sárkányt is le lehetett nyomni egy(!) lorddal. (Igaz, hogy tűzlabdával előtte meg kellett dolgozni őket egy kicsit.)
- A varázslatokról csak annyit, hogy a varázslatok ugyanúgy hatnak az ellenségre, mint saját figuráinkra, tehát saját figurát is ki lehet „lőni" vagy meg lehet gyógyítani az ellenfelet!
- Néha valami miatt a fővarázslónk is „megbetegszik", és minden kör után, ha foglalkoztunk vele (kinagyítás vagy harc, csapatosztás nem) rohamosan csökken az életereje. Csak folyamatos gyógyítással lehet életben tartani. Talán a progy így akarja jelezni, hogy egy-egy pálya túl sokáig tart. (Öregszik a fővarázsló?!) Ilyenkor gyorsan törekedjünk a győzelmet kivívni a pályán (szigeten).
- Ha hegyen harcolunk, előfordul, hogy lecsap pár villám. Ha az ellenfél túlerőben van, akkor várjunk egy kicsit, hátha lecsapkod a figuráiból párat. Természetesen a mi csapatunk is kaphat ebből az égi áldásból, így ha jobbak vagyunk, igyekezzünk győzni minél előbb.
- Ha elszúrjuk valamely varázslatunkat (pl.: várban vagy szentélyben idézés után nem rakjuk el a csillagról az idézett figurát és „ráidézzük" a következőt, vagy nyolcnál többet akarunk idézni), akkor elsötétedik az ég, és ha nem lépünk ki gyorsan (OK), akkor néha lecsap pár villám és felkelt a környéken heverésző hullák közül párat, vagy az összeset. Ez igen kellemetlen, skeletorok lesznek belőlük és elkezdenek mindenféle jópofaságokat varázsolgatni a figuráinkra. Lenyomni nehéz őket, mert előfordulhat a hulla-skeleton-hulla-skeleton... körforgás, ráadásul akit a skeletonok megölnek, azoknak a hulláját is eltalálhatja egy villám, és ezekből is skeleton lesz. Mindennek a tetejére néha a gép elveszi a varázslási lehetőségünket is, ami még tetézi a dolgot. (80%, hogy elvesztjük a várat és vele a fővarázslót is, ha benne volt.)



A program nagyon kellemesre sikerült, főként, hogy az Amiga egyfolytában az ölemben volt. Az a legjobb benne, hogy van hangulata, ami sok más játékról nem mondható el. Az egyszerű kezelhetőség és gyorsaság, valamint a 2 player játék gyakorlatilag megúnhatatlanná teszik. A grafikai megoldásra sem lehet panasz, és a különböző digitalizált hangok is jól illeszkedtek az én kornyikálásaimhoz. Összességében jó volt, hogy felKELTA legenda, egy igazán pompás művel ismerkedhettünk meg. Mondjuk azért az túlzás, hogy művel, inkább mivel, vagy inkább mivel, hát hogyhogy mivel, a betétszámlakönyvvel. Vagy nem azt hagyta el már megint valaki? Nem? Akkor miért olvastad végig ezt a leírást?

Ja, a végére maradt pár thanx, **Berényi Balázs, Steiner Balázs**, valamint a **Drapysoft** részére Bp.-re, valamint **Szilágyi Szilárd**-nak Szigetvárra beküldött hintjeiért.

● *CoVboy*

Might and Magic® Clouds of Xeen

Nos elérkeztünk **M&M IV**. pályafutásunk harmadik, egyben utolsó részéhez. Van öröm? Ha van, ha nincs, ezzel még nem zárul le a téma, mert legközelebb az V. részbe vágunk bele. Ha minden igaz, azt két részben legyűrjük, így még az idén pontot tehetünk a sorozat végére... hacsak *New World*-ék nem gondolják meg közben magukat.

Nos, hol is hagytuk abba? Mindegy, ha valakinek nem jut eszébe, majd szépen fellapozza a CoV 36-ot.

- Ne legyünk lenézők más humanoid fajokkal sem, segítsünk *Glorn*nak, a gnóm királynak, aki a közeli küklopszokra neheztel, mivel azok igen gyakran súlyos testi sértést követtek el kedvenc jegesmedvéi ellen. Ehhez fel kell gyújtanunk a táborukat.
- Ugyanígy segítségre kér minket a tünde főpap is, aki a Tündék Szent Könyvét hiányolja (**Holy Book of Elvenkind**). Érdemes segíteni rajta.
- *Halon*, a Hatékonynak is szüksége van segítségünkre. Régebben **Rivercity** városában élt, de ott mindig is túl sok ember zavargatta, úgyhogy ide költözött, a hó- és jégsivatag közepébe, ahol a legnagyobb baj az, hogy nincs időmérő eszköze **(de könnyű vele oltani — CoVboy)**. Ezért szeretne egy vízórát csinálni, de a jég meg van fagyva, s ahhoz, hogy megolvassza, egy kis örökké forró lávakavicsra lenne szüksége, az viszont nagyon messze van. Ezt kell elhoznunk neki.
- *Kai Wu* régóta élt békésen **(nocsak, még hazai helyszín is bekerült a játékba? CoVboy)**, egyetértésben, elegedetten, megértésben, egyedül a kis pagodájában mignem egy nap jött egy rakás számla, s kiderült, hogy sajnos épp kifogyott a pagoda-fenntartásra tartott perselyből a peták (ez a hátránya, ha valaki egy eldugott, zúzmarás, életveszélyes, elérhetetlen helyen akar a turizmusból megélni, ahol mellesleg semmi szívmelengető vagy vérfagyasztó látvánnyal nem szolgálhat), szóval ki is kapcsolták szép sorban a telefont, a gázt, a villanyt, a bojlert. Mire észbekapott, már jöttek is az adószedők. Szépen kilakoltatták, de a Szerzetesek Önsegélyező Munkástanácsa biztosított számára egy még eldugottabb és még unalmasabb odút a hegyek közé. Ám cserébe dolgoznia is kellett, növényeket termesztenie, ami aztán tényleg felháborítónak tartott. Ha odamegyünk hozzá meg is kér minket, hogy irtsunk ki minden nindzsát a környékről (így akar minket átverni, mert ezek csak békés adószedők, de hát honnan is tudhatná egy jámbor játékos, hogy az adószedők kísértetiesen hasonlítanak a nindzsákra, csak éppen kék színű a ruhájuk). Ha viszont mégis megtennénk neki a szívességet, s a volt házába is behatolnánk, akkor cserébe telepakol minket a megtermelt kajáival.
- *Ligono*, egy szerencsétlen hulla elvesztette valahol a koponyáját, és most addig nem nyugodhat, amíg azt vissza nem hozza neki valaki.
- Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy sellő, úgy hívták, hogy *Mirabeth*. Gyönyörűen csillogott a farka, főleg ha vizes volt, s ezt meg is irigyelte pár rossz lélek, át is változtatták ronda nővé. Viszont bosszút szomjazik, s ezért a mesének itt még nincs vége. A bosszút mi segíthetünk neki betölteni, ha az egész **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot kiiktatjuk, mint ezt már írtuk vala. Nem egy kellemes hely, a bent lévő ládákat csak igen magas erővel lehet kinyitni, azonkívül nem mondható kellemesnek az itt-ott megjelenő yak-lics sem, a főlicsről nem is beszélve, aki mellesleg halált hozó dolgokat köpköd össze-vissza. Mindenesetre tegyünk magunkra pár **PROTECTION FROM ELEMENTALS**-t, főleg elektronyosság és tűz ellen. Igen nagy haszna lesz a **TELEPORT** varázslatnak, ha nem akartok esetleg kapcsolókat próbálgatni, s így sokkal gyorsabb is. Itt van pár **MEGACREDIT**, vegyük fel mindet, mert nagy szükség lesz rá **Newcastle** felépítéséhez. Ha visszavisszük a nőnek amit akar, cserébe még növel a személyiségünk szépségén is (nekünk is szépen csillogni fog a farkunk...).
- *Orothin* a csontsípját hagyta el valahol, és anélkül most a két varázslat-tanításra szánt szobra nem müksizik. **Pitchfork Creek**-ben van, egy csontváznál. Ezt a küldetést csak alacsonyabb szinten érdemes megcsinálni, amikor még nincs **CURE DISEASE**-ünk. — *Thickberd* mindössze a környéken lévő jégtrollok halálát kívánja, ahhoz hogy elégedett legyen, el kell pusztítatunk a barlangjukat.

A **SIDE-QUEST**-ekből egyelőre ennyi elég is. Tehát a CoV-ban ott zártuk le ezt a témát, hogy a városok OK., a **CRUSADER** cím megvan és **Newcastle** romjait már megvettük a hozzátartozó földdel.

Három fázisa van az építkezésnek, mindegyikhez kell 5-5 megacredit, azaz összesen tizenöt. Az összehordásukhoz látogassuk meg az **ANCIENT TEMPLE OF YAK**-ot (a kulcsot a sellő adja), ott van 8 darab. Ha ez megvan, menjünk el a **Burlock** várba, és fizessük ki az első adagnyit. A várat megtekinthetjük, de az építkezés még szinte sehol sem tart. A vár ügyeit kezelő ember viszont ad egy követ, a '**STONE OF 1000 TERRORS**'-t, amit az építkezésen találtak. Ezzel be lehet menni a **TOMB OF A THOUSAND TERRORS** nevű lukba. Elég cikis egy hely, legalább egyszer szükségünk lesz a **TELEPORT** varázslatra. Van benne **GHOUL, TOMB TERROR** és más csemegék, kínzóeszközök. Vigyázzunk az italokra, mert noha színük szerint ugyanúgy adnak valamilyen tulajdonságnak pluszt, mint a törpe bányákban elfogyasztott színes lötyik, ezek egy kissé megviselik a torkoskodó idegeit (**INSANE** lesz). Ha túl sokszor iszik ilyet, vagy nem kúráljuk idő belül (ezt csak városi templomokban, vagy **DIVINE INTERVENTION**-nel lehet gyógyítani), akkor elbúcsúzhatunk kedves csapattársunktól. Itt 7 darab megacredit van, szóval már nem is lesz szükség a **GOLEM DUNGEON**-beliekre. Amikor már megvan két fázis, az építtető elmondja, hogy jó lenne egy börtön is a várhoz, de ahhoz engedély is kéne, amit csak a király tanácsadójától lehet beszerezni. Ez az a fickó, aki nagyon sürget minket azzal, hogy mentsük ki *Crodot* a gonosz varázsló-báró karmai közül. Ha elhozzuk neki *Crodot*, akkor meg is adja az engedélyt, de azért ahhoz még egy kicsit ajánlott várni, mert hamar kiröhöghet minket **LORD XEEN**, ha a 18. szint előtt próbálkozunk a vízi dinoszauruszokkal.

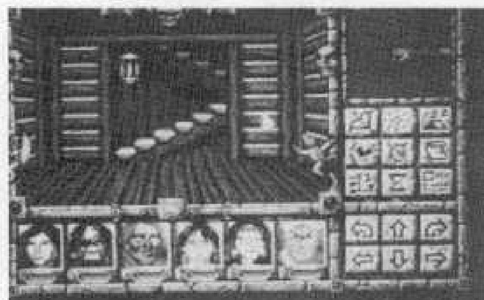
Inkább addig is nézegessük meg a várunkat. Van benne pár csodálatos szobor, azzal a felirattal, hogy a „*A Nagy Hősök Emlékére*”, meg pár másik olyasmi felirattal, hogy „*la*”, meg „*bo*”, meg „*ra*”. Az épületen belül van egy házi fegyverkovács, egy tréning-terem (ez vihet fel 20-ig), házi szentély, kajaraktár (20 napra tölt fel ingyen) és egy szoba, tele fejedelmi ágyakkal. Viszont pár ágynál itt is van felirat, pontosabban az, hogy „*to*” meg „*ry*”. Tehát „*laboratory*”. Ez lesz a pince kódszava, ezzel lehet oda lejutni, ha már felépítették. Még előny, hogy évi 50.000 aranyat is hoz a konyhára.

Most nézzünk inkább valami szintugrást segítő dolog után. Csináljuk meg az összes **SIDE-QUEST**-et. Ha megvan *Arie*-tól a belépő a szfinxbe, akkor látogassuk meg azt is.

Három részre van osztva. A testben kezdünk (**BODY**), ahol irtsuk ki a jónépet, mindenféle kőgólemet meg pár múmiát. A fejhez kell feljutnunk, de ahhoz először ki kéne valahogy okoskodni a szfinx nevét. Az utalások hieroglifákon vannak, ezen a szinten csak azt mondják el, hogy 5 betűből áll, ám ezekről a betűkről is megtudhatunk valami konkrétabbat, ha lemegyünk a talapzatba (a börtönrész). Igen gyermeteg logikával is hamar rájön mindenki, hogy ez a név **GOLUX**, de nem muszáj elsietni a dolgot, mert más érdekességet is találhatunk. A sok gemen kívül ott van például az a 3 trón. Az uralkodó pár trónjait csak hagyjuk szépen béken, de a „*Tolvajok Hercege*” feliratú trónra ültessük rá tolvajunkat, aki kap egy halom XP-t, azonkívül a Tolvajok Hercege címet. Mindenki ráülhet erre, de ha nem tolvaj, akkor csak sebződik egy szépet. Aztán itt vannak még a szarkofágok, amiket ugyan **ULTIMATE** erővel sem lehet kinyitni, ha nincs nyitva, de azért meg kellett említeni. A fejben is van 5 trón, legendássá teszi a törpéket, gnómokat, tündéket, embereket, s a (fél)orkokat. Ezeken kívül egy halom pénzt megtakaríthatnak embereink, ha az alagsorban és a fejben lévő könyveket tanulmányozzák, mert így

ingyen megismerhetik a 'STARBURST', 'DIVINE INTERVENTION', 'ITEM TO GOLD' és a 'TELEPORT' varázslatokat.

Következzék a **CAVE OF ILLUSION**. Ajánlott legalább 3000 gem és min 50-60-as erő. Annyi a dolog, hogy le kell menni a legaljára, 300 gemért megvenni a kulcsot a **TOWER OF HIGH MAGIC**-be, majd keresni egy dugót. Pontosan nem tudjuk, de olyan **MONUMENTAL** erő a minimum, amivel kijön, de nem kell megijedni, a koponyák gemmel fizetése után tuningolnak pár tulajdonságot is. Az egész barlang el van árasztva vízzel és vízgólemekkel, úgyhogy melegen ajánlott a **SWIMMER** képesség és ha pihenésre is szükség lenne, akkor egy **LLOYD'S BEACON** legalább, mert vízen aludni azért nem olyan kényelmes, tudniillik megfázik az ember veséje, és azt még egy **DIVINE INTERVENTION** se gyógyítja meg, nemhogy a templombeli emberkék. Odafele sok kis emberaprító helyet is lehet látni, ahol lándzsákat lődöznek le a plafonból, ez tényleg csak egy látvány, mert semmit nem sebez, de ha már a dugó ki van húzva, és a víz is lefolyt, akkor ezek is valódi sebeket fognak okozni. Amúgy van itt még pár lezárt lyuk teli kinccsel, amit csak akkor lehet kinyitni, ha már lement a vízszint.

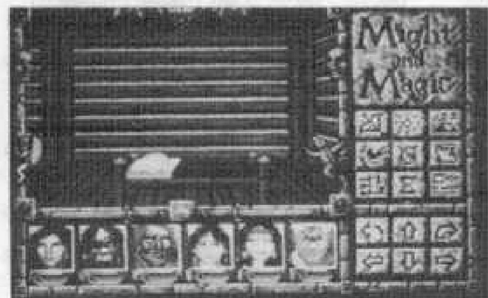


Ekkor beenged bennünket az az összefirkált képű csuklyás fickó is a Főmágia Tornyába. Itt éppen *Raistlin* ismerősünk *Caramon* testvérével baktat fel a lépcsőkön, hogy kiállja a próbát. Mészároljuk gyorsan le őket, amíg nem késő, és szegény *Takhisis* valami komolyabb gondba kerülne. Teli lesz **SORCERER**-ekkel, akik szép nagyokat ütnek le rólunk, azonkívül gyors **FLYING FEET**-ekkel is. Itt a kulcsot kell megszereznünk *Darzog* tornyához, de érdemes megtanulni a **PRESTIDIGATION** skillt is a varázslóknak, mert ezzel több SP-t kapnak szintlépéskor. Van itt még egy ingyenes **PRISMATIC LIGHTS** is. A felhős részén a gemeken kívül semmi érdekes nincs.

Környékezzük meg az idáig veszélyesnek minősített Földközi-tenger **Xeen** változatát. Ahhoz, hogy beljebb mehessünk, használjuk a **WATER WALKING**-ot, mert az **ETHEREALIZE**-t már forradalmasították az ilyen ügyekben, tehát nem elég a határterületet átlépni, a további haladáshoz is szükség lesz arra a 30-30 SP-hez, amit ez kiván. Van két szökőkút is, de inkább látogassuk meg azt a kis halászkunyhót. Ott a figura megkér minket, hogy irtsuk ki a vízből a szörnyeket, cserébe majd ad egy kis meglepetést. Úgysem tehetünk mást, pusztítsuk el mindet, de előtte mindenképpen rakjunk fel egy kis védelmet hideg ellen, mert akkor hamar otthagyhatjuk a fogunkat. Ha megvan, látogassunk el hozzá megint, s erre ad egy **EMERALD NUNCHAKU**-t. Hoppá, ez nem semmi. Ha egy halász is tud már ilyeneket adni, akkor itt nem lehet baj a közbiztonsággal. A játékban ez az egyik legjobb fegyver a **XEEN SLAYER** nevű artifact-on és az egy darab obszidiánkalapácson kívül. Ha persze nem vesszük figyelembe, hogy a **Dragon Slayer** ezüstlándzsa (félreértések elkerülése végett ez angolul **SPEAR** nem **(DRAGON)LANCE**) azért a **DRAGON CAVE**-ben sokkal többet ér mint bármely másik. Na, ha ez OK, akkor fussunk be a kapun, félrelökve az ismét előcsörtető irottképű *Cerberoszt*. Odabent nagyon vigyázzunk a kis zöld bigyókra a padlón, mert az első szinten elszívja az összes SP-t, a második szinttől meg letele-portál az első szinti SP-szívó mezőre. *Darzog* másolatok ugrándoznak nekünk unos-untalan, akik nem csak a tűzzel, de egyéb energiás rondaságokkal is szívesen játszadoznak. A második szintről a feljutás egy kicsit problémásabb, de egy gyűszűnyi logikával és teleporttal könnyen megoldható. Ne hagyjuk ott a kincseket se. A harmadik szinten egy nagyon gyanús faliszőnyeg hívja fel magára a figyelmet. Clickeljünk rá bátran, s ekkor egy még gyanúsabb gombot fed fel. Azt is lenyomva kinyílik a fal, és szabad az út az igazi *Darzog* szobájába. Gyűrjük le, majd keressük meg azt a rácsos ketrecet. Szabadítsuk ki a benne lévő ürgét, s ki más lehetne az, mint *Crodo*! Hősies tettünkért gratulál egy szép nagyot, majd még nagyobb öröm fog minket érni, ha meglátjuk, hogy mit kapunk: 1.000.000 XP-t! Pár szintlépésre biztosan elegendő. Ha már *Crodo* kiszabadult, menjünk fel a felhős részre, menjünk át *Xeen* birodalmába, ott van pár sátor, amiben kihívnak minket különböző játékokra (**MIGHT, SPEED, ENDURANCE** és **ACCURACY**), s ha mindenhol nyerünk (többször is lehet próbálkozni), akkor látogassuk meg a felhők északi részén lévő sátrat, ahol belépőjegyet kapunk *Xeen* palotájába. De azért annyira még ne siessünk, mivel *Xeent* csak egy kard sebzi, amit úgy hívnak, hogy **XEEN SLAYER** (találó neve van). Szóval most vissza a **ROYAL ADVISOR**-hoz, kérjük el az engedélyt, adjuk oda a maradék megacrediteket (többre nem is lesz szükség), majd ugorjunk le a börtönünkbe, a **LABORATORY** jelszót használva. Ott sok érdekes **POTION** mellett (fele káros, a másik fele **DIVINE INTERVENTION**-t csinál, azaz '**POTION OF THE GODS!**') sok érdekes falat is betörhetünk, s a terem közepén találhatjuk a **XEEN SLAYER**-t. Ha ez is megvan, akkor is inkább csináljuk meg még a **DRAGON CAVE**-t vagy nézzünk be a **GOLEM DUNGEON**-be, csak azért, hogy a végén magasabb legyen a pontszám. A **GOLEM DUNGEON** fel van osztva három részre, fa, kő és vasgólemekkel, de hogy hogyan is kéne eljutni a 4., a gyémántgólemekkel teli helyre, arra sajnos nem jöttünk rá. Azaz teleporttal oda is el lehet jutni, s ha megöltünk minden gyémántgólemet (csak kb 10 db van), ami nem valószínű, akkor odaérkezhetünk egy szobrocskához, aki mindenkinek adja a '**MASTER OF GOLEMS**' plecsnit és egy szintet. Azért nagyon vigyázzunk ezekkel a gyémántgólemekkel, mert 1000 HP-jük van, és néhány csapással elaltathatják az embereinket, nem is beszélve arról, ha ketten vannak. A legjobb, ha először egy pappal **MASS DISTORTION** lövünk rá, a közbenső harcosokkal lehetőleg csapkodjuk (pl **HAMMER** vs **GOLEMS**-szel), s a végén a varázslónk befejezi az egészet egy **IMPLOSION**-nal).



Ennél is nehezebb a **DRAGON CAVE**, ide 19-20. szinten gyerünk csak. Minden elágazásban egy kis undorító urnát találhatunk, amely mindig kiszív 2000 aranyat és 20 gemet, mint adót a sárkányoknak. Több teremre van felosztva, mindegyikben van több-kevesebb sárkány, tűz és hideg is. A hideg veszélyesebb ugyan mint a tűz, de azért a másik se kutya. A túlélés természetesen csak **PROTECTION FROM ELEMENTALS (FIRE/COLD)** segítségével valószínű. Akkor kell nagyon szívni a fogunkat, ha egyszerre két hidegsárkánnyal akadunk össze, mert az kemény dolog. **SOSE ENGEDJÜNK NEKIK TERET A LEHELLET HASZNÁLATÁRA!!!** Mindig teleportáljunk közvetlenül elé, s igencsak ajánlott az a sebesség, ahol mi ütünk először. **FIRE DRAGON**-okra elegendő egypár **DRAGON SLAYER** és **EMERALD NUNCHAKU** csapás, de a **COLD DRAGON**-nál nem árt alkalomadtán bevetni egy **IMPLOSION**-t sem. A **DRAGON SLEEP**-pel ne is próbálkozzunk, csak nagyon ritka esetekben jött be ezeknél a fenevadaknál. A legnehezebb a Sárkánykirály, s ő az egész játékban is a top monster, 2000 HP-val, valamilyen fajta mágia ellenállással, szóval ne is próbálkozzunk **IMPLOSION**-ökkel. Sajnos a **PROTECTION FROM ELEMENTALS** sem segít, mert energiatámadásai vannak. Pár újratöltés után lehet, hogy sikerül. A **DRAGON CAVE**-ben van még négy kötetnyi Sárkánytan, mindegyikhez egyre nagyobb és nagyobb intelligencia kell. Mindegyik egy-egy hüllőfajtáról ad ismeretet, azonkívül 500.000 XP-t. Mindenki elolvashatja és megkapja rá az XP-t, akinek megvan a hozzávaló esze. Kígyó, gyík, gőte és sárkányról szól. Van egy ide abszolút nem illő, amihez minimum **ULTIMATE** (azaz 250!) intelligencia kell, az Adózás Művészete. Roppant izgalmas tudomány lehet, már csak azon tűnődünk, hogy most melyik művészet magasabbrendű, az adózásé vagy az adóztatásé, ugyanis az angol **TAXATION** szó mindkettőt jelenti, de valójában azért nem mindegy. Mivel ekkora intelligenciát „becsületes" úton nem lehet összeszedni, nem tudjuk, hogyan is képzelték ezt a program írói. Ha átírás nélkül csináljuk, akkor max a 3. kötetig juthatunk el (talán addig se).

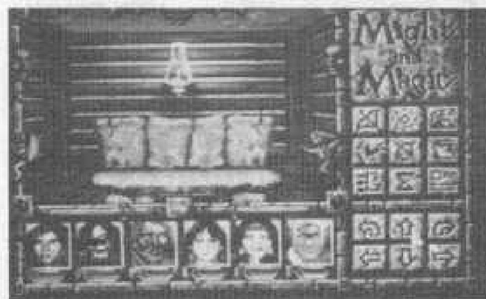


Most már minden kész, csak *Lord Xeen* maga nem. Menjünk gyorsan vissza hát a várba és vegyünk nagy levegőt, majd lépjünk be a kapun. A vár őrei nem valami kemény fiúk már ilyen szinten, de nagyon nehéz megcsapni őket, mert 50-es az AC-jük. Szerencsére csak 100 HP-jük van, úgyhogy egy **LIGHTNING BOLT** vagy **FIRE BALL** is megteszi a magáét pár ellen. Ahhoz, hogy feljuthassunk a második szintre baj nélkül, mászkáljuk inkább körbe a placcot, kapcsoljuk ki a **POISON, ELECTRICITY, FIRE, COLD GENERATOR**-t (a **COLD** és a **POISON** ezen a szinten van, a másik kettőhöz pedig fel kell menni a déli részről induló „lépcsőházban"). Ha ez megvan, mehetünk a középső épületben is feltelé. A negyedik szintre érve kapcsoljuk ki az őrcsináló masinát (**GUARD MAKING MACHINE**), s készülhetünk a **FINAL DEFEAT**-re.

Először *Lord Xeen* kedvencét, a nagyranőtt, savat kopkodó sárkányt kell kiirtanunk, akit az egyszerűség kedvéért nevezzünk el *Jó*

násnak (tipikus sárkánynév), mivel még többször előjön a neve a leírás folyamán. Szóval *Jónás* megölése után (na ezért volt szükség a névre) *Xeen* bácsi repked felénk, de elég furcsán néz ki, mert egy felhőn ücsörög a kellemes kis jogarjával, ami ha eltalál valakit, az **ERADICATED** lesz. Csakis a **XEEN SLAYER** tudja megütni. Nagy szerencse, hogy nincs sok HP-je. Puff, legyűrtük. Jé, mi az a tükör ott? Az van ráírva, hogy a ***Hatodik Tükör***. Ezt kereste *Burlock* király! Amint hozzáérnénk, az összetörik, és mi megnézhetjük az end-sequencet. Itt is felkészít minket *Burlock* király, hogy a **Dark Side**-ot meg kéne látogatni.

Meglepetés, hogy a játékot ekkor kimenti, és lehet innen folyatni (persze *LORD XEEN* nélkül).

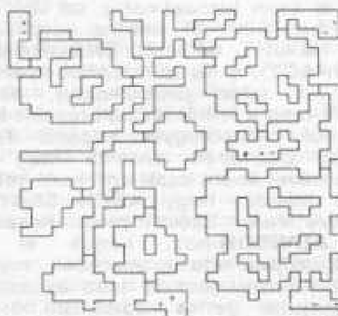


Sajnos a tükröt nem hoztuk vissza a királynak, és emiatt az ígért grófságot se kaphattuk meg, de vigasztaljon a képe annak a figurának, aki akkor jelent meg, mikor **Xeen** vára összeomlott. Roppant sisak volt a fején, és így szólt: *„Legyőzted a tábornokomat, Lord Xeen-t, s vele együtt füstbe mentek Xeen leigázásának tervei is, de a Sötét Oldal mindig is az enyém marad! Hahahahahahaaa!"*. Gyengébbek kedvéért *Xeen*-nek hívják *Lord Xeen*-t és az egész földet is.

Koordináták:

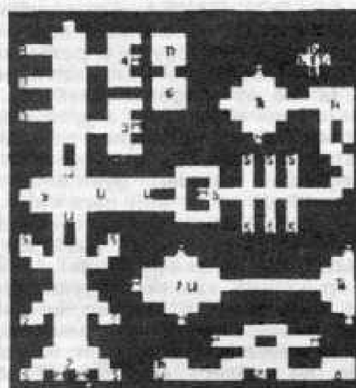
A1 11,05 Arie, a tanonc
08,08 Basenji vára
A2 06,13 Saul, ő ad Prayermaster skill-t (jó drágán)
11,09 Déli szfinx (nem lehet bemenni)
A3 10,00 Glom, a gnóm király
15,12 Kai-Wu
15,06 Kai-Wu pagodája és a kék adószedők
04,06 Winterkill
A4 10,08 Kúklopsz szállás (Glom ezt akarja elpusztíttatni)
B1 12,08 Északi szfinx
B2 01,10 Nyár druida
12,04 Warzone bejárat
B3 11,00 Darkstone torony
09,06 Halon, a Hatékony
06,03 Thickberd, aki a trollok halálát kívánja
B4 02,15 Illúzió barlangja (CAVE OF ILLUSION)
11,09 GOLEM DUNGEON
14,13 A Tündék Szent Könyve (ezt keresi Tito, az elf pap)
02,07 Itt a trollok barlangja
C1 15,11 SCARAB OF IMAGING (Carlawna ezt keresi)
C2 09,15 Asp
01,08 Barbár táborhely (elpusztítani)
15,09 Ősz druida
10,06 Carlawna, keresteti a SCARAB OF IMAGING-et
08,11 Falagar, a Varázsló. Neki kell a PIEZOELECTRICITY kristály
05,00 Ogre barlang (Nystor kapitány bízott meg a szétszedésével)
C3 14,05 Danult a tündérkirály keresi a varázsvesszőjét
C4 06,06 Tomb of a 1000 terrors
06,15 Főmágia Tornya (Tower of High Magic)
01,11 Evil Ranger tábor
D1 10,05 Dragon Tower (nem lehet bemenni)
D2 08,02 Castle Burlock
18,02 Joe, a Kereskedő (Merchant skill)
D3 10,12 Nystor kapitány, akit zavar az ogre barlang
04,14 Darzog Tornya
D4 02,01 Ligono koponyája
12,03 Mirabeth, a Sellő-Akinek-Olyan-Szépen-Csillog-A-Farka
08,14 A tündérke-király hiányzó vesszeje
E1 14,12 Dragon Cave
15,02 Vulkán-barlang (ezen belül van a 3. szinten Shangri-La)
E2 07,11 Örökké Forró Láva (elvinni Halonnak)
E3 11,12 Oslo, a Spot Secret Doors képességet árulja
03,14 Tavasz druida
F3 10,13 Vertigo

DRAGON CAVE



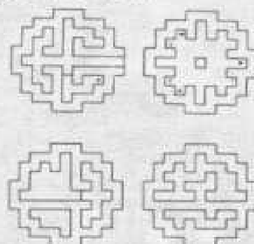
27,00 Dragon Lore Vol#2
27,01 Art of Taxation
31,31 Dragon Lore Vol#3
22,16 Dragon Lore Vol#4

GOLEM DUNGEON



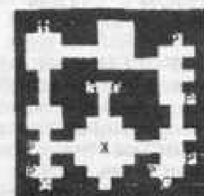
13,01 Master of Golems címet kapjuk

DARZOG'S TOWER



4. szint
07,06 Crodo

NEWCASTLE - DUNGEON

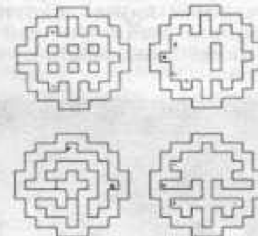


Newcastle Dungeon



Newcastle Level 1





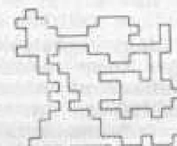
Newcastle Level 2

07,04 Xeen Slayer

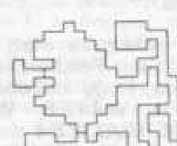
TOWER OF HIGH MAGIC

1. szint
05,11 Elektromosság ellen +10
09,11 Hideg ellen
05,05 Tűz ellen
2. szint
05,11 Méreg ellen
04,11 Hideg ellen
04,06 Villany ellen
05,05 Tűz ellen
3. szint
10,10 Méreg ellen
04,10 Méreg ellen
10,06 Mágia ellen
04,06 Energia ellen
4. szint
07,07 Prismatic Lights ingyen
06,06 Prestidigation
07,12 SKELETON KEY TO DARZOG'S TOWER

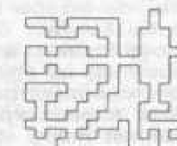
CAVE OF ILLUSION



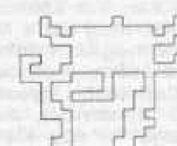
Level 1.



Level 2.



Level 3.



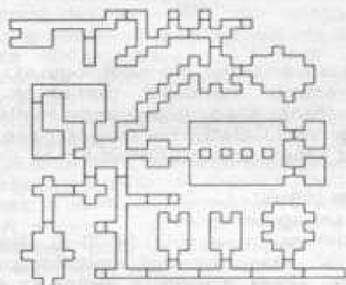
Level 4.

4. szint
14,13 Dugó

ANCIENT TEMPLE OF YAK

02,17 Oltár (5000 XP elpusztításért)
27,25 Oltár
25,07 Oltár
02,06 Oltár

30,25 ELIXIR OF RESTORATION (ez kell a sellőnek)
25,26 Yak pocsoja (belehalunk, ha beleiszunk)
19,08 Yak pocsoja (+5 END, de DRUNKEN lesz)
14,08 Yak pocsoja (+5 PER, de DISEASED lesz)
30,03 Hypnotize ingyen
02,28 YAK MASTER (főrossz)
27,22
27,09
18,09
20,09
27,28 Mind megacredit



CASTLE BASENJI

dungeon

Level 1.

Level 3.

Level 2.

Password: THERE WOLF (a kiszabadított rab mondja el)
3. szint
03,09 Scroll of Insight

TOMB OF A 1000 TERRORS

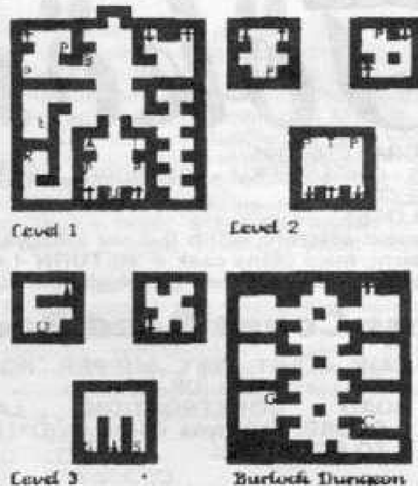
NORTHERN SPHINX

Börtön

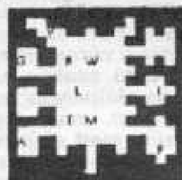
Test

Fej

CASTLE BURLOCK



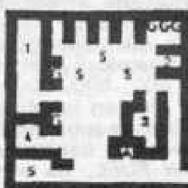
SHANGRI — LA



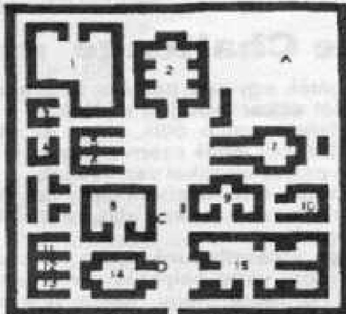
ASP



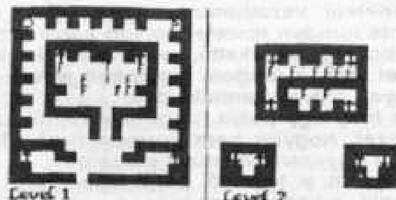
NIGHTSHADOW

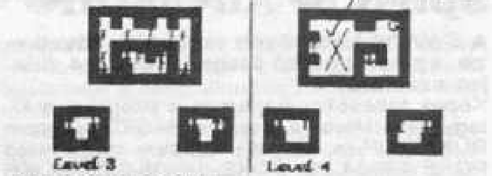


VERTIGO



XEEN'S CASTLE





Pár szörnyecske:
(ezek jutottak eszünkbe)

Név	HP	AC	Spec.
DRAGON KING	2000	45	Csak az, hogy energiával támad
TOMB TERROR	150	15	Átok
ACID DRAGON	220	25	Lehellet
DARZOG CLONE	30	12	Sokszor támad, villanyosat, sokat sebez
GARGOYLE	70	18	Bénít
STONE GOLEM	200	18	—
GNOME VAMP.	80	18	SP elszívás
EVIL ARCHER	75	22	Sokszor támad (5), elektromosan
YAK LICH	80	20	Eszméletlenné tesz
MUMMY	60	15	Betegség
SNOW BEAST	75	25	—
OGRE	90	17	Sokat sebző köveket (nyilakat) hajigál
KILLER SPRITE	25	12	Átok
WEREWOLF	100	20	Betegség
EVIL RANGER	100	20	Méreg Rangert és druidát szeret ütni
SWAMP THING	130	23	—
STINGERS	50	15	Gyengít
NINJA	65	25	Gyors és sokszor üt (4)
FLYING FEET	40	14	Elaltat (szag miatt?)
GIANT SCORP.	100	14	Méreg
BAT QUEEN	50	19	Gyengít

Végül a megváltozott/új varázslatokról:

BEAST MASTER: Ezt még az elején nem tudtuk mire jó, de **Shangri-la**-ban megtanultuk, hogy ezzel egy adag állatot nyugtathatunk meg.

HYPNOTIZE: Ez ugyanaz, mint fentebb, de nem állatokra.

WALK ON WATER: Végre rájöttünk, hogy mivel lehet a sötét vizeken haladni. Ha a **LEVITATE**-tel nem is, de a **WALK ON WATER**-rel igen.

DRAGON SLEEP: Ugyanazt a hatást csinálja, mint a **SLEEP**, csak itt ez sárkányokra (ha sikerülne is néha...)

GOLEM STOPPER: Egy adag HP-t (max 100-at) leszed egy gólemről.

SHARP METAL: Egy gyenge kis támadás. Kettő HP-t szed le az ellenfélről szintenként.

Befejezésül annyit, hogy a sebesség néha ugyan egy kicsit idegölő, de attól eltekintve őrült jó program, pompás animációkkal, szuper hanggal és kiváló grafikával. Esetleg azért az end-sequence-ben jobban megcsinálhatták volna a kastély összeomlását, de akkor is, ilyen jó az ötödik rész is, aki nem hiszi, 1 hónap múlva megtudhatja a CoV 38-ban...



Spirit of Adventure

A CoV 36-ban közölt leíráshoz következik egy életmentő kiegészítés C64 tulajok számára:
Képek töltésekor hajlamos a program a kifagyásra. Mivel a csodás BASIC program RUN/STOP-ra megáll, állítsuk meg, majd POKE 16034,76: POKE 16035,235: POKE 16036,62 — ezután egy RUN utasításra továbbindul?
A legjobb vicc az, hogy mentésnél is kifagy. Ezúttal RUN/STOP+RESTORE, majd: OPEN1,8,1,"DM.SAVE.GAME.(A)":
PRINT#1,CHR$(0);CHR$(192);

TökösMákos

FORA=0TO4095:
B$=CHR$(PEEK(A+49152)):PRINT#1,B$;:
NEXTA
CLOSE1
Ezeket célszerű előbb 2-2 sor kihagyással beírni, majd utána csak a '**RETURN**'-t nyomogatni. A filenévben a zárójelben lévő 'A' betű lehet az ábécé egyik betűje. Ha megvan (nem rövid idő!), akkor RUN. Menteni lehetőleg csak kolostorban próbáljunk!
Még egy tipp: aki nagyon unja a pénzgyűjtést a játék elején, azon segíthet egy POKE 49160,240 utasítás.

• *BORS GÁBOR*

The Great American Cross Count Road Race *(C64)*

A programot az *Activision* cég készítette 1986-ban. A játék lényege, hogy minél jobb időt fussunk az egyes útszakaszokon, és minél jobb helyezést érjünk el a táblázaton. A játék elején a gép demót mutat. Nyomjuk meg az '**F3**'-at. Megkérdezi, hogy akarunk-e kimentett állást tölteni (YORN). Ezen azt érti, hogy az egyes helyezéseinket a táblázaton ki lehet menteni. Ebből kétféle változat van a csak a kazettára és a csak lemezre kimenthető változat. Ezek után a gép megkérdezi, hogy melyik úton akarunk menni. Felül kiírja az út nevét. Alatta van a táblázat. A táblázat alatt pedig, hogy vállaljuk-e az utat. (YORN)

Az utak:
1: LOS ANGELES TO NEW YORK
2: SEATTLE TO MIAMI
3: SAN FRANCISCO TO WASHINGTON
4: U.S. TOUR

Az első három útvonalon zászlótól zászlóig, a U.S. TOUR-on pedig minden városba el kell menni. A főmenüből kilépve ('**Y**') Észak-Amerika térképét kapjuk a nagyobb városokkal. Felül fut egy szöveg. Amit információs résznek is nevezhetünk. Először a leendő út jellegét írja ki (erre visszatérek az ÚT bekezdésnél). Utána a részhelyezésünket, majd azt, hogy ki előtt vagyunk.

AZ ÚT: A városokat a sárga pöttyök jelölik. Ahol már jártunk, ott piros, ahová készülünk, oda egy nyíl mutat. Minden végvárosba több úton lehet eljutni, és mi választhatjuk ki, hogy melyik szakaszokon megyünk. (Érdemes a legrövidebbeket.) A cél a másik zászlóig eljutni. A tűzgombot megnyomva indul az út. Az utak többfélék lehetnek:
NORMAL ROAD CONDITIONS: Normál út vagy sivatag;
SNOW WARNING, ICY ROAD: Havas útszakasz (ÉNY-on);
RAIN ALERT, WET, SUPPER, ROAD: Esős útszakasz (DK-en);
ROAD CONSTRUCTION, LANE CLOSE: Félpályás útlezárás (DALLAS TO HOUSTON);

Az utunkat ezeken kívül nehezítik más autók és a rendőrök. Az autók mindig más sebességgel és sűrűséggel mennek. A város határnál (PTYLIMITS) érdemes lassítani, mert itt lassabban és sűrűbben mennek. A városhatár a város előtt 120 mérföldre van. Rendőrautó csak a sivatagban az erős, havas, és félpályás utakon nincs (ezekből kevés van, max. 40). Ha rendőr jön, észrevesszük, mert eltűnik a többi autó és szirénázás hallatszik. Ilyenkor húzódjunk be középre és gyorsítsanak fel legalább 210 mph-ra, mert különben elkap. Érdemesebb, ha elkap, mintha normál sebességgel megyünk (60 mph), mert így kevesebb időnk fogy, de nem hiszem, hogy valaki is 130 alatt megy, mert ami a legkevesebb sebesség amit eddig tapasztaltam, a többi autónál 100 mph volt. Ha rendőr van, akkor a gép még kiírja, hogy *RADAR WARNING* (Radar veszély). Az autónk mivel nem örökmozgó, ezért tankolnunk kell.

Üzemanyag minden 100 mérföldön van. (Ha elfogyott, akkor 50 mérföldön belül kettőt is találunk, de ha eltoljuk, akkor már mérföldön belül egy sincs). Ha elfogy az üzemanyag, akkor rakjuk a joy-t auto fire-re és így 40 mph-val eldöcögünk. A benzinkutat 20 mérföldre előre jelzi és mindig nullánál jön (Pl.: 600, 800, 500). Üzemanyag az út mindkét oldalán lehet, egyszer a bal (*GAS ON LEFT*) és a jobb (*GAS ON RIGHT*) oldalon. Ha kevés az üzemanyag, akkor kiírja, hogy *LOW FUEL*, ha elfogyott, akkor *OUT OF FUEL*. Továbbá még van éjszakai út is, ahol jó gyorsan lehet menni. Az üzemanyag időarányosan fogy. Ha 120 mph-val megyünk, vagy ha 240 mph-val, akkor is ugyanannyi idő alatt fogy el, csak több-kevesebb mérföldet mehetünk. Ha megérkeztünk, akkor a gép zene mellett kiírja, hogy WELCOME! Ha megérkezés előtt elfogy az időnk, akkor SORRY-t ír ki.

Az autón látjuk:
- Üzemanyagmennyiség;
- Fordulatszámmérő 600-9600-ig, ha sokáig (55 másodpercig) csúcsfordulaton járatjuk, akkor meghal a motor és a következő kútig csak autofire-vel mehetünk (kijelzés: digitális és analóg);
- A hátralévő távolság. A térképen az útszakasz hossza;
- A hátralévő időnk. A térképen a pálya lemérésére szolgáló idő. A megmaradt idő hozzáadódik a hátralévő időhöz. A játékban az idő és a mérföldek számolása jóval gyorsabban megy. (Pl.: 100 mp, kb. 30 másodperc)
- Sebességmérő (Digitális, analóg). A végsebesség 240 mph. A térképmenüben az átlagsebességet mutatja. Az autó négysebességes;
  1. fokozat: 2-30-ig
  2. fokozat: 32-62-ig
  3. fokozat: 64-126-ig
  4. fokozat: 126-240-ig.
  Ha az autót a sebességekben túlhúzatjuk, akkor már tudjuk, mi történik (*MOTOR ENGINE DOWN*).
- Az összes eddigi eltelt időnk;
- Radarveszélykor vörös villogó;

Ha megérkeztünk a zászlóval jelzett helyre, akkor megtudjuk a táblázatból, hogy hányadikok lettünk, mennyi időt és mérföldet mentünk. Beírhatjuk a nevünket, a hónapot és a napot, majd kimenthetjük a helyezésünket. Azt mindenki maga dönti el, hogy melyik úton mennyivel megy. A grafika és a játék szerintem jó.

• Tóth Attila (McTROTI), Tapolca

LOTUS III. — The Ultimate Challenge *(Amiga)*

Ez a játék szerintem a legjobb az eddig megjelent Lotus-trilógiából. Ha egyszerűen akarok fogalmazni: az első két rész ötvözete a ***LOTUS III***.
Ezúttal a demóban elmarad a bejelentkező *LOTUS*, amint villant a lámpájával. Helyette az országutat látjuk, amin egy rövid várakozás után egy *LOTUS* söpör végig.
Egyet viszont a demóban meg kell jegyezni: a ZENE területén ezúttal sem vallottak szégyent *GREMLINS*-ék.
Bejelentkezik a menü, amely egy-két apróságtól eltekintve szinte teljesen megegyezik a ***LOTUS II***-vel.
Választhatunk: egy vagy két játékossal játszunk, beírhatjuk nevünket, választhatunk: automata vagy kézi váltó, tűzgombra gyorsuljon a gép vagy a joy előrenyomására.
Írhatunk kódot is, a forgalomirányító lámpa pedig a játékot indítja.
A középen található ikon első ránézésre pályaszerkesztőt sejtet, de nem az. Az első három grafikon tulajdonképpen a nehézségi fokozat. A negyedik és ötödik grafikonnal a játék egy-egy pályáját begyakorolhatjuk. **Hát akkor induljon a játék.**
Elószörre szembe ötlik, hogy az ötletek a ***LOTUS II***-ből lettek csenve. Ugyanis van sivatagi pálya, éjszakai vezetés stb.
Ugyancsak a II. részből vették azt, hogy ha karambolozunk, akkor alig vesztünk a sebességből.
Ami új: választhatunk még a menüből, hogy időre vagy helyezésre menjen a verseny. Ha időre megy, akkor is körpályán futunk. Nem mindegy, melyiket választjuk, ugyanis teljesen más pályák vannak egyikben és másikban.
Ezenkívül vezethetünk olyan úton, ahol szinte minden méreten le van zárva a négy sávból legalább kettő, vezethetünk keskeny erdei utakon (engem leginkább a rally-versenyek pályáira emlékeztet).
Van még egy pálya, ahol olyan erős az oldalszél, hogyha nem kormányzunk ellent, akkor egyszerűen lefúj a pályáról.
No és itt a legelső pálya (ha időre megyünk), a kedvencem.
Van az úton egy vöröses szakasz, ha ezen megyünk a kocsink 283 km/h sebességre gyorsul fel. Ez ugyanis a *TURBO ZONE*.
Az út szélén vannak még rudak is, ezeket néha összeköti valami fénysugár időnként. Ha ebbe belehajtunk, lelassul a kocsink.
A ***LOTUS I***-ből átmentették a tankolást, amelyet egy kicsit leegyszerűsítettek. Elég, ha úgy állunk meg, hogy a kocsi csak valamely részével áll a különsávban és máris tankolunk. A tankolást itt egy tábla helyettesíti, amelyen rajta van a felirat.
Újdonság még, hogy indulás előtt 3 autó közül választhatunk. Legjobban a piros színű gyorsul, 0-100-ra, 4,7 mp. alatt.
A gépeket a forgózsámolyon is megcsodálhatjuk a műszaki adatok mellett.
Mindent összetvetve nem fog csatlakozni az, aki jól kidolgozott autóversenyre áhítozik, mert a LOTUS III. felülmúlja elődeit. Még annyit, hogy ezúttal sem maradt el a pályák elején beállítható magnó, amelyen 6 féle zenét hallgathatunk, ha éppen nem a motor duruzsoló hangjára vagyunk kíváncsiak.

• TURBOSOFT

Zenék rippelése *(C64)*

Most foglalkozzunk egy kicsit a különféle introkban/demokban, esetleg néhány játékprogramban lévő zenék „kicsórásával”, illetve a zeneszerkesztővel készített csörömpök saját programban való felhasználásával. A rippelést egy ***Ricsi*** nevű uriember küldte, de ennyi az össz. amit tudunk róla. Akkor vágjunk bele.
Tudnunk kell, hogy az utóbbi 3 évben készült játékok zömének a zenéjét valamilyen ismert zeneszerkesztővel, illetve saját, a készítő cég által házi használatra fejlesztett, de ki nem adott szerkesztővel készítették. Az introk/demok világában szinte kivétel nélkül a mindenki által ismert (és elismert) ***Future Composer***-rel készített zenéket használnak, mivel itt fontos a memóriakihasználás.
Mi most főleg az efféle zenék kilopásával foglalkozunk.
Szóval a zenék introkban általában $1000-nél, esetleg $1800-on, illetve $2000-en kezdődnek, a játékprogramokban viszont akárhol. A zenéket úgy lehet felismerni, hogy általában 2 vagy 3 JMP utasítás van egymás után (ha több, akkor az már nem ***FuCo*** zene, pl. az ***Amica Paint*** ugrótáblázatára pillantva ne mondja nekem senki, hogy „*Ni, de sok zeneje van ennek*”, pl.

```
.1000  JMP x  -init
.1003  JMP y  -play, vagy stop
.1006  JMP z  -stop, vagy IRQ rutin
```

Ha 3 JMP van, akkor általában a 3. a play, de ez néha változhat (jótékony emberi kezek által). Ha 2 ugrás van, akkor ugye nem nagy a választék.
Tehát a kicsóráshoz szemeljünk ki egy introt vagy demot, aminek tetszik a zenéje, indítsuk el, majd mikor mennek a scrollok, szól a zene, rázkódik a képernyő, füstölög a gép... szóval RESET, majd lépjünk be egy monitorba (Cartridge a legjobb, mert az biztos nem írja felül a kicsórandó zenét.)
Először tehát keressük meg a zenét, a fent ismertetett módon. Ha meg van, keressük meg a végét. Ehhez már nem sok instrukciót tudok adni, leginkább „szemre” lehet megtalálni. Ez nem vicc, pl. AR 7 monitorjában ha 1000-től kezdődik a zene, írjuk be: I 1000 (RETURN), majd I* (RETURN). Ekkor a memória képernyőkódok formájában listázódik. A zenének akkor van vége, ha sok-sok-sok (de lehet, hogy annál egy kicsit kevesebb) 00-byte (megjelenítve azt hiszem @ — kukac) van egymás után, s utána egy kerek címen meg program kezdődik (sok-sok összevissza-mindenféle byte). Akkor keressük meg azt a címet, ahol kezdődik a sok-sok... 00, (ezt már jobb M-mel), s írjuk fel. Ez lesz (remélhetőleg) a zene végcíme. Ez a végcímkeresési módszer többnyire csak introkban, demokban használható, (kb. 90%-ban jó), de ha a játékban megtaláltuk a zenét, akkor már onnan is ki lehet szúrni a végét, csak egy kicsit nehezebb.
Most megvan tehát a zenénk. Először mentsük ki, mielőtt kísérletezgetünk vele (S "zene". 08, kezdőcím, végcím).
Ha megvan, kapcsoljuk ki a gépet, majd vissza, s töltsük be a zenét, ezután lépjünk újra monitorba. Gépeljük be a most következő kis programocskát:

```
033C  SEI
033D  LDA #$7F
033F  STA $DC0D
0342  LDA #$00
0344  STA $DC0E
0347  LDA #$81
0349  STA $D01A
034C  LDA #$31
034E  STA $D012
0351  LDA #$67
0353  STA $0314
0356  LDA #$03
0358  STA $0315
035B  LDA #$00
035D  JSR $1000
0360  LDA #$1B
0362  STA $D011
0365  CLI
0366  RTS
0367  INC $D019
036A  JSR $1003
036D  JMP $EA31
```

A 036A-ra lehet, hogy $1006-ot kell írni, ha 3 JMP-s a zene. Nos, ha ezt a rutint BASIC-ből futtatjuk SYS 828-cal, fel kellene hangoznia a zenének. Ha ez nem történik meg, akkor valami bibi van. Ez lehet pl. az előbb említett JMP cím, de sok más is. Ha szól a zene, minden ok, a későbbiekben is fel tudjuk használni. Néhány szó a rutinról:
Ez a pár soros program a normál IRQ-t átteszi raster IRQ-ra (***CoV Évk. '91***), majd magára állítja az interrupt vektort (0351-053B), s visszatér a BASIC-be. Ezt követően minden képernyőfrissítésnél egyszer a mi programunkra (0367-036D) adódik a vezérlés. Itt a lényeg a JSR $1003 (v. 1006), ami lejátszatja a zene aktuális hangjait a 3 csatornán.
(Nos ezzel a dolognak vége is. Hozzátenném, hogy a ***FuCo 4.0***-nak van egy kevesek által ismert funkciója. Egyszerre 3 zenét lehet vele szerkeszteni. Nem úgy kell érteni, hogy 3 zene egyszerre szól, hanem mi adhatjuk meg, hogy melyik szóljon. Erre akkor jöttem rá, mikor a ***Shadow Warriors***-ból szedtem ki a zenét, s meglepődve láttam, hogy nem pacerolták össze, így betölthető a ***FuCo***-ba (ami nem mondható el az introkból kiszedett zenékre, mivel azokat minél kisebb helyre nyomorgatják össze a ***FuCo***-val (Main menüben '**F2**' — packer). Nos, mikor betöltöttem a zenét, nagyot néztem ám, mikor megláttam, hogy a 4. byte-on vége van a zenének, aztán kezdődik egy másik. Tehát a '**SHIFT**'-nél attól függően, hogy mit nyomunk mellé (1,2,3) a lehetséges 3 zene közül az egyiket hallhatjuk. A szerkesztésnél az első vége után (FF, vagy FE byte-érték) közvetlenül kezdjük a következő zenét. Nem baj, ha a 3 Track-ben különböző helyen kezdődnek, a ***FuCo*** megkeresi őket. (Hallgassuk csak meg a ***Shadow Warriors***-ból kiszedett zene (1800-on kezdődött) 3 effektjét. A 2. az introzene, a másik kettő kis melódia. Nos ezt a lejátszónkban a 035B-n lévő LDA után írt érték változtatásával mi is elérhetjük. Mármint azt, hogy melyik melódiát játsszuk le, itt adhatjuk meg. (00-az első, 01-második...)
Találkoztam már olyan játékkal is, amely introzenéje a ***SOUND MONITOR***-ral íródott (pl. ***LORDS of DOOM***). Ezt (itt a 'MUSIC' nevű file-t) simán be lehet tölteni a ***SM***-ba, illetve futtatni SYS 49152-vel. (Az összes többi ***SM***-ral szerkesztett file-t is. Azt hiszem, a ***RM***-ral készítetteket is, de lehet, hogy azokat valami 9000 utáni címnél. Bár a legújabbat, az 5.3-at még nem láttam.)
A ***SOUND TRACKER*** file-okat C200 után valahol kell indítani (SEI-vel kezdődő értelmes program). Ezek mind beépített rutint tartalmaznak, amellyel bekapcsolódnak a megszakításba. (Az első kettő normál IRQ-t használ, a ***ST*** rastert, ha jól emlékszem.)

(Akkor ennyit a zenék felhasználásáról. - DoT)

● RICSI

SZÍNKEVERÉS *(C64)*

Ez a rutin nem túl bonyolult, tulajdonképpen a színkeverést demonstrálja úgy, hogy a háttér színét szép fokozatosan vörösből a sárgán át, zöldbe, majd kékbe viszi át. Nem csak a gép által használt 16 színt használja, hanem ezeket keveri. Elméletileg a 16 alapszínből 120 színt lehet kikeverni, de ez gyakorlatilag jóval kevesebb, mert pl. két teljesen ellentétes színt (piros és zöld) képtelenség összekeverni úgy, hogy valami értelmes szín jöjjön ki. Tehát: egymáshoz közeli színeket érdemes keverni. A keverés technikája a következő: a képernyőn a pontokat a lehető legsűrűbben sakktáblaszerűen kell elrendezni. A háttérszínt és a pontok színét pedig változtathatjuk. A sakktáblaszerű elrendezést MULTICOLOR képernyőn nem nyerő megvalósítani, mert a 160 x 200-as felbontás nem elegendő a keveréshez, ezért vagy HIRES képernyőn 320 x 200-at használunk, vagy van egy egyszerűbb megoldás: ha be sem kapcsoljuk a grafikus képernyőt, hanem szerkesztünk egy 8x8-as sakktáblakaraktert és teleírjuk vele a VIDEO RAM-ot. Ezután a színram-ot és a háttérszínt kell válogatni. Lássuk a medvét:

```
1E00  LDA #13
      STA $D018
      LDA #00
      LDX #00
      STA $0400,X
      STA $0500,X
      STA $0600,X
      STA $0700,X
      INX
      BNE 1E09
      LDY #00
      LDA $9000,Y
      STA $D021
      LDA $9001,Y
      LDX #00
      STA $D800,X
      STA $D900,X
      STA $DA00,X
      STA $DB00,X
      INX
      BNE 1E25
      JSR $2000
      INY
      INY
      CPY #1C
      BNE 1E1A
      LDY #18
      LDA $9000,Y
      STA $D021
      LDA $9001,Y
      LDX #00
      STA $D800,X
      STA $D900,X
      STA $DA00,X
      STA $DB00,X
      INX
      BNE 1E4A
      JSR $2000
      DEY
      DEY
      CPY #00
      BNE 1E3F
      JMP $1E18
2000  STY $9FFF
      LDY #20
      LDX #01
      DEX
      BNE 2007
      DEY
      BNE 2007
      LDY $9FFF
      RTS
9000  02 02 08 02
      0A 08 07 08
      07 0A 07 07
      0D 07 0D 0D
      0D 03 03 03
      03 0E 03 06
      0E 06 06 06
0800  55 AA 55 AA
      55 AA 55 AA
```

Az 1E00-tól induló rész a főprogram. A 2000-en kezdődő rész a várakozó rutin, 9000-től tettük el a színeket, végül 0800-án található a sakktábla-karakter.

● Fábián Sándor, Győr-Ménfőcsanak

ELSŐSEGÉLY



Wowz! E havi No.1.elsősegély témánk a C64-es **SOUL CRYSTAL** lesz. Nem is hittük, hogy ennyien fogtok nyaggatni bennünket a kódok miatt. Most **Papp Attila** (PAPA) és **Szerl Krisztián** (CHRIS) gödi olvasóink tollából következzék az infó:

A legelterjedtebb törés kifagy, pontosabban nem is igazán fagy ki, csak a 4. részben a csigalépcsőnél lefelé menet nem tölt be képet és az üzenetablak is eltűnik. A teendő: Szedjük ki a floppy drive kábelét a gépből, majd tegyük vissza. A kép ugyan nem lesz tökéletes, de tovább játszhatunk és ez a lényeg. És most álljon itt pár kód azoknak, akik...

A sorrend: oldal (seite) / bekezdés (absatz) / sor (zeile) / szó (wort) / és a kért betű (buchstabe).

A gyengébbek már itt el fognak bukni, mivel a német nyelv kissé keveri a dolgokat és nem ilyen sorrendben kérdez. Példa: „Usd be a 2.betűjét a 2.szónak, a 7. oldalon, a 3.bekezdés 4. sorában!" Válasz: 'B'.

4 / 1 / 2 / 2 / 2 / A
4 / 3 / 1 / 3 / 2 / S
5 / 1 / 2 / 4 / 2 / A
5 / 1 / 3 / 4 / 3 / H
5 / 2 / 2 / 3 / 7 / R
6 / 1 / 3 / 1 / 2 / R
6 / 3 / 3 / 3 / 2 / N
7 / 3 / 4 / 2 / 2 / B
10 / 1 / 4 / 2 / 3 / F
14 / 1 / 5 / 1 / 2 / U
14 / 2 / 4 / 6 / 2 / O
16 / 3 / 2 / 1 / 12 / V
16 / 5 / 3 / 3 / 3 / Z
23 / 1 / 5 / 4 / 1 / B
26 / 3 / 4 / 2 / 2 / A
28 / 3 / 3 / 2 / 2 / L

Ugyancsak **Papp Attila** (PAPA) Göd cityből elmondja a C64-es **CRIME TIME**-ban szerzett tapasztalatait:

Sokan (pl. Komáromy Zoli CoV #31) keresik a lepedőt. Ez azt jelenti, hogy ők sem jutottak be a nászutasokhoz, amikor nem voltak bent. Ugyanis a lepedő ott van (ezt xy újság írta). Gondolom ez elgépelés volt a leírásban, mivel egy zuhanyzót egyszer ronthatunk el (második próbálkozásra jön a „Valaki elrontotta..." szöveg). Szóval, mielőtt zuhanyoznánk, irány a földszint. Szerezzük meg az álkulcsot, majd zuhanyozzunk fent. Gwen ugyanis mindig utánunk megy zuhanyozni 1-2 lépéssel (4-5 lépéssel utánunk meg vissza a szobájába: elbuktuk a játékot!). Zuhanyzás után irány egyből a nászutasok szobája. Íme a lepedő. Ezzel nincs vége. Mr.Fuji kijátszásának a módja: Lent TAKE CABLE, majd ACTIVATE ROPE. Ezután go az ebédlőbe és a már itt lévő Fujinak adjuk oda a bort. Erre ad egy cuccot a poloskához (BUILDING KIT). Ja, a portást csak akkor tudjuk kicselezni, ha az emelet lépcső melletti szobájában megvizsgáljuk a telefont. És a vége: A BUILDING KIT-et használjuk a MANUAL-on, így lesz egy poloskánk meg egy lehallgatónk. A poloskát szereljük be GWENÉK telefonjába (USE TOOLKIT ON PHONE, USE SENDER ON PHONE) és egy semleges helyen hallgassuk le őket (USE RECORDER ON RECEIVER), kész! Illetve egyetlen egy lépés...

Már megint egy elveszett boríték... Noname Sehonnanfalváról küldte ezeket az ötleteket a **Railroad Tycoon**hoz a fenetudjamelyik-géptípusra:

A Railroad Tycoonban könnyedén lehetünk President vagy Prime Minister: rögtön az elején kössünk össze két, egymáshoz közel lévő várost. Építsünk terminált, és fejlesszük a megfelelő építményekkel. Állítsuk a sebességet frozenra, és kezdjünk el gyárakat építeni. Amikor kb. 30-35 millió negatívnál állunk, a gép a pénzt pozitívnak veszi (elkezd a gyárépítés közben fogyni a pénz). Állítsuk vissza a sebességet, és vásároljuk fel a saját, és a konkurencia részvényeit is (ha van). Az év végi elszámolás után már Prime Miniszter vagy Presidentként mehetünk nyugdíjba.

HANCU mester Vác cityből (vagy -ről?) sem szeretne kimaradni a műsorból ezúttal két játékhoz küld kódokat:

SARAKON szintkódok: a 15. szintre: BUSTERS a 30-ra: MADNESS.

SUPER CARS szintkódok: HARVEY, ELLA és FONDLE.

XCB Debrecenből a C64-eseknek szeretne kedvenci ötleteivel:

FISH: Nekem Elite törés van és az én példányom nem találja az oltárképét, tehát a Jagged Warpnál érdemes graphic off! Valamint addig nem lehet kiszállni a furgonból (E)mig get note nem történik.

SIM CITY (C64): A kimentett állásban nem szabad a filenak olyan nevet adni, amiben szám van, mert nem hajlandó visszatölteni.

BARDS TALE III.: Az egyik Conjurer varázslat nem WOFL, hanem VOHL

JET SIMULATOR: Az 'R' billentyű bekapcsolja a célkört (+4)

HEXENKÜCHE: A Cov 18 30-31. oldalán rossz volt a leírás (nyomdahibás). Természetesen őrzitek még a leírást, igaz? Leközölhetnétek újra, mert nem tudok rajta végigmenni **(hát akkor tedd le a földre és ballagj át rajta — CoVboy)**

DOOMDARK s REVENGE: A RESTORE billentyű lenyomása: parancsok

SOUL CRYSTAL: Egy kérdés. Az ilyen és ehhez hasonló (rossz törésű) játékoknál ha nem közlitek le a kódokat, legalább azt mondhatnátok meg, honnan lehet megszerezni a gyári verziót... **(Ha egy kicsit visszanézel a rovat elejére, akkor ez már nem kérdés — DoT)**

SUPREMACY: Már a 2. fokozatban is van kezdetben légkörgyártó. Ezenkívül úgy vettem észre, hogy a nukleáris hajtóművet csak csatahajókra lehet felszerelni (C64). Nem szeretném, ha a leírtak miatt kukacoskodónak tűnnék, de hátha jól jönnek valakinek ezek a dolgok, nem?

Az Amigás **SHADOW DANCER**-ben pause után írjuk be: 'GIVE ME INFINITY', majd 'return' után örök credtet kapunk.

Hakszer Igor Szlovákiából jó messzire tud dobni, ugyanis „megdob minket" egy adag tippel AMIGA-ra.

SCOOBY AND SCRAPPY DOO: Kezdjünk el játszani, és haljunk meg **(Na, ez is jól kezdődik — CoVboy)**. Amikor megjelenik a főkép, írjuk be: STIG THE RAT 2.

ROBOCOP 3.: Amikor repülünk, nyomjuk le a jobb 'SHIFT'-et, és írjuk be: _MY FRIEND BILLY (a végén is space)

LEANDER kódok: 2. ZXSP, 3. LVFT

ROLLING RONNY: A highscore táblába írjuk be: TRACTOR

INTERNATIONAL KARATE+: Az alábbi kódokat játék közben kell beírni: FREZ, FOOK, PAC, GLZP, FISH, GPZP, BIRD, SHAH, PERI, SIMR, ANBK, STEW, ANGL, SUNL, EDHK, TOTO

NINJA WARRIORS: Nyomjuk le a 'CAPS LOCK'-ot és írjuk be valamelyik kódot: A SMALL STEP FOR A MAN, KYLIE, MONTY PYTHON, SKIPPY, SNOW WHITE, THE TERMINATOR, STEVE AUSTIN. Nyomjuk le újból a 'CAPS LOCK'-ot, majd az 'S' betűt!

OPERATION THUNDERBOLT: Ha elérted az 50.000 pontot, halj meg és írd be a HIGHSCORE táblába, hogy SPECCY MODE.

CAR-VUP: highscore táblába: R.J.TOONE

SWIV: Pause után írjuk be: NCC-1701, majd 'RETURN'

INTERCHANGE: GLEN, KRST, AIDA, SEAN, STOO, SLOP, GORE, KILL, SHOT

OUTZONE: CHARLEY, BREWSTER, RV W RAMA, THE ABYSS, J CAMERON, L BRITISH, SOUTHSIDE, HUELSBECK, B FIEDEL, BITMAPBRO, M BIEHN, FACTOR 5, J HIPPEL, R MATTHEWS, TEXAS, J BURNS, SILVESTRI, J HOLLAND, CAULDRON 2, MOORCOCK, Z, DRACULA, POLEDOURIS, STARDUST, SOON, HORROR, TALES (A megfelelő helyeken SPACE!)

JABY Miskolcról is meglep bennünket néhány AMIGA cheat-tel:

SUPERCARS II.: player 1-nek „Wonderland"-et, player 2-nek „The Seer"-t írjunk be. Mindenféle tuning lehetséges.

TURRICAN II.: Press Help, 4, 2, 2xESC. Minden unlimited lesz.

ROLLING RONNY: Nyomjuk le a 'C'-t a repülési módhoz!

ROBIN HOOD: Játék közben nyomjuk le az 'ALT'-ot, s írjuk be valamelyik kódot: 370: szarvasvadászat, 371: Robin számkivetett lesz, 373: díjat tűznek ki Robin fejére, 441: évszakok változása, 213: a Little Johntól nem messzi szigetre kerülünk, 166: max. elszántság, 167: min. elszántság, 828: Robin legalizálása, 666: templomi szolgálat, 659: Merry Men csatlakozik hozzánk.

CHUCK ROCK: Írjuk be a címképernyőn valamelyik kódot: 'Estrano' — repülés (bal Shift-tel), 'Mortimer' — zóna választás ('F billentyűk'), 'Turn Frame' — pálya választás (számbillentyűk), 'Uncle Sams' — örökélet.

KICK OFF 2: Az ellenfél játékosait is be lehet cserélni, ha megnyomjuk az 'F4'-et vagy 'F5'-öt, majd az 'F9'-et vagy 'F10'-et. A kurzorbillentyűkkel lehet kiválasztani a megfelelő játékost.

Az **UNLIMITED Cartoons Soft** jóvoltából most közkívánatra PC-re a **FLASHBACK** kódjai: Level 1 (Jungle) — BANTHA; Level 2 (New Washington) — COMBEL; Level 3 (Death Tower) — ANTIC; Level 4 (Earth) — NOLAN; Level 5 (In the Cell) — ARTHUR; Level 6 (Alien PLanet) — SHIRYU; Level 7 (Alien Planet Again) — RENDER.

Rovatvezető:
Jahny of Jahny crew©®™
(Simon János)

PLUS4 SAROK

Mindenféle / NEWS

- *Legelső* és *LEGFONTOSABB hír* hogy megjelent a **nyári CoV különszám**... ez magát a „nyaralás" c. ökörségeket foglalja össze... vannak benne viccek, mindenféle baromságok. „Fotó" 1 szál sem, ellenben logó(k) igen... és **PLUS/4**-es **LISTA**. *Most ez mit keres itt, mi?!* A magyarázat egyszerű: a **text**eket **én** kódoltam, egy kissé koxikált állapotban elővettem valami nyolc bites gépet és... de ezt majd meglátjátok, ha megrendelitek a *COV SUN NEWS*-t!!! Aki egyéb játékot, akár a már megírt **Bard's Tale III.** karaktereket kéri, az egyben megkapja **ezt is!!! *Szerintem állati, és szép, meg iO!*, *+MOOO!* Ui: a prg. kazettás, illetve 1 file**-os, nehogy kihagyhasd!
- LASER SQUAD 1-2.+trained
Hogy nehogy unatkozzatok, **megint** erről a játékról lesz szó... **külön örömként olvashatjátok** (az utolsó?!) **kiegészítést, ami már TOTAL KO**. Na, **TGMS** szépen elkészítette a játékot a *tökunstratégák* számára is. Pár félreértés elkerülése végett, a **LASER SQUAD** tartalmazza: **The Assassins, Moonbase Assault, Rescue From The Mines, Paradise Valley, The Cyber Hordess** c. pályákat. Natúr. Szeletekre bontva. Ezután vannak még (-**part#2.**) a további részek: **The Stardrive, The Laser Platoon**... és az ezekhez tartozó leírások: **CoV#28, 29-30, 32, 34, 35, és eme lap, melyet kezedben tartasz**. Most pedig pislants lejjebb, mert kiderül, hogy *nem* ez a játék, és *nem's* a **Storm Across Europe** a ***legjobb stratégia és LEGJOBB GAME PLUS/4en, hanem a:***
- SUPREMACY
Elkészült... én meg ki. Ellentétben **Mr.SIZ** verziójával *(kaptam pár levelet, hogy ugyan már magyarázzam + ki is ez a pofa. Honnan tudjam?! A* **CoV#29/30.** *számban nem* **csak** *én írtam, sza**tam a* **NEWS** *c. szépséget!!! HELLOW!, nézzétek meg már az ott szereplő további neveket!)* ténylegesen elkészült — természetesen — **TGMS** *maestro* **100% C64**es verziója. A játékról csöndesen annyit, hogy a **'91.év BEST stratégiája C64en, de AMIGA-szinten is állati.** Választható (egyre nehezebb) ellenfelünkkel rivalizálva kell a teljes Galaktikus hatalomra törekednünk, valahogy úgy, hogy bolygókat foglalunk el, létesítményeket építünk és telepítünk, beszedjük a pénzt, bolygókat foglalunk el... végül összedobunk egy pofásabb hadsereget, azután radírozás. Egyébként nem árt védekezni sem. El ne felejtsem: **leírás a *'91.évkönyvben!!!*** Utólag még annyit, hogy emellé a játék mellé még képes vagyok leülni **PLUS/4**en, ugyanúgy, mint a **LS1-2.** esetében. *Köszönöm Neked, TGMS! — aláírás:* ***Véres Erika.*** Most tényleg tök szimpatikus, amiket (és ahogyan) itt átkonvertálgatsz... ha még esetleg szereted a sört **&** kocsmákat, a pipázást és a női nemű egyedek hajkurászását (betegesen), ezenkívül a jobb zenéket ***(SKA... AnthraX, Panthera, Faith No More, Pearl Jam, The Cure... PUF, VHK... etc.)*** akkor **tényleg iO! „fey" vagy!!!**

Most pedig **O**lasmi hírek következnek, amelyek kissé felmelengetik minden **PLUS**/4-es szívét, habár én kissé laikus vagyok, és nem tudom biztosra venni a dolgokat. Ugyanis pár coder nekiállt pár kib*****tt extra játék átírásának, melyek **PLUSI LISTA-TOP**-on lesznek!!!

- *SCH* tudtommal a **DEFENDER OF THE CROWN** eredeti **disk**-verzióját konvertálja, azt, amelyben van *sok-sok kép és arcade* jelenet!!!
- Nekiállt (...vagy csak át akarja írni?!) a **SIM CITY**-nek, de nem a **64**es, hanem a **PC**-s (!!!) verziót veszi alapul!!!
- Az *ALIENS crew* a **KING'S BOUNTY**-nak kezdett neki, az előbbiekkel egy kategóriába sorolható 64-es **megaisten**.
- Szintén róla hallottam arról, hogy a **RAILROAD TYCOON**-t is áthozza!!! Háááát, én nem tudom, **kívánom, hogy sikerüljön**, akkor nem ússzátok meg, hogy további INFO-hegyeket adjak ezekről a **megaBEST** játékokról.
- A viszonylag új, számomra szimpatikus *DELTA SYSTEM* pedig a **CHAMPIONS OF KRYNN**-t, ezt az állati **PRG-t, AD&D**-t, amit még az **SSI** adott ki, és egyszerűen a **legjobb** ilyen stílusú játék lesz a gépen ...a harmadik...
- Illetve a *negyedik* **PRG**, már ha végre-valahára elkészül a **DRAGONWARS**...
- **ROOGUE TROOPER** *(CSORY)* — meglepő módon azt vettem észre, hogy ennek *„action! — kommandós"* játéknak a (vész)hírét még nem adtam le. Ez igen meglepett. Szóval ez **1** *„action! kommandós"* gém. **YA!**, egy csákóval kell kolbászolnunk, kilőni minden(ki)t, ami mozog, felszedni az elsősegélyládákat, kikerülni az aknákat és egyébbilyesmiakadályokat etc. Feladatunkban 3 biochip is segít... még annyit lehet elmondani, hogy *Freddy Hardest-Zombie* line játék, tehát nagyfelbontású grafikával és elég **cool!** kivitelben készült. Szóval akinek „söre" ez a stílus, az ne bátortalankodjon tőlem felvetetni, **címem** (a szokásos): **Simon János Bp., 1145 Thököly út 146/b.**, az ***összes CoV-ban megjelent PLUS/4-es stuffz szintén!* Írhatsz a CoV címére is!**
- **POLICE ACADEMY 2.** *(KUNI)* — csak ½**füllel** hallottam, hogy van egy ilyen játék, de nem valami csúcs... tényleg nem az! Itt van előttem, mindenféle pacákokra kéne lőni, de én a programot lőttem ki. Persze akinek kenyere ez a stílus, az élvezni fogja...(?!)
- **DIZZY VI. — Prince Of YolkFolk** ... azt hiszem be fog következni az a szörnyűséges dolog, hogy át lesz konvertálva az *összes Dizzy!!!* Mindenki sírhat... vagy örülhet; kívánt rész ki-, vagy aláhúzandó tetszés szerint. A játék lényege maga a játék, kóricálni kell a ½**tojgli**-figurával. Személyes tapasztalatszerzés a döntő, ***de úgy is tudjátok: csak írjatok/szóljatok, már megy is...***
- **JERRY QUEST** — állítólag valami **TGMS**-*arcade*, hasonlít a **Giana Sisters**-re, de őszintén szólva jelenleg még nem láttam.
- **SCOREHUNT** *(TS)* — kissé régi **Tarzan**-game, de hát eddig nem volt róla semmi hír a **CoV**ban. Mondjuk ez érthető is, mert ez ritka... szóval nem egy nívós játék. Valami gömbigyóval kell kikerülnünk az ellenfél lövedékeit... közben nem árt haladni sem. **Te iO! ég, ez mit keres itt?!**
- **DIZZY MAPS** — nehogy már a **Dizzy** alá kerüljön, ez a játék térképeit tartalmazza. Nem árt... *Na, kitől?!* Plusz dolognak elmondanám, ha már így elszédültünk, hogy elkészült a *javított* **DIZZY 3.**, mivel az elsőre átkonvertált verzióban nem lehetett használni a lifteket. Lehet **ő**rülni, **TGMS** szerint *99.9%*, hogy teljes a játék. Egyébként ezen kívül *traineres* is.
- **PIPEMANIA 2.** *(TCFS)* — Oooooooh! PC-n *kedvenc játékom* (volt) a *logikai* termékek közül. Egyszer már volt szó az **első részéről**, de amit most *TCFS* produkált, az nem semmi. Szinte 1 az egyben a PC *(AMIGA, C64)* verziónak felel meg... legalábbis valamiféle *CGA* stílusban (hehe, csak több színnel). A játék egy digi képpel kezdődik, azután a rajzolt képet láthatjuk (...egy vízvezetékszerelő rohan a csobizó vízvezetékhez), a TOP-list vezetőit, végül indulhat a játék. A lényeg... a **CoV#28.** számban. Szóval jobb, mint a **Tonido**, **+aCOOOL!**
- **SCAPEGHOST, INGRID'S BACK** *(PIGMY)* — két ódon *LEVEL9* játék, de kib***ott **iO!** grafikával. Utóbbinak leírása a **CoV#36.** számban **volt**. Egyébként ugyanazzal a csodálatos introval indulnak, mármint hogy **Pigmy** konvertálta és hogy nagyoncsodalatosakésatöbbi&-atöbbi... Szóval ezekről már egyszer volt szó, de ez mégis sokak figyelmét elkerülte, és azt sem tudták, hogy van **+4**-en. Meg hát kell hozzá egy csöpp angol tudás (&szótár). Nnna, most már van leírás; **GO!**
- **PICK IT** *(HJD)* — egyszerűen egy kis „szedegetős" logikai játék, hasonlít a **Blue Angel 69**-hez. A game elején kirajzol egy képet, ezt kell felszabadítanunk... de itt nem robothölgyeket, hanem digi képeket láthatunk.
- **EARTH INVADERS** *(KICHY)* — nehogy má ne legyen „invájdersssz" nékü az embör!!! Szóval ez is a piff-puff lövöldözős stílus, csak itt mi vagyunk baloldalt (és nem lent), az ellenséges gépek pedig jobbról jönnek (és nem fentről). **NeeeeeeW! Náccerűűű! Szjúpőőőr!**
- **BALLS** *(EDC)* — digi zenével és szép képekkel teli logikai gém.
- **SUMMER EVENTS** *(DELI)* — nomen est omen, nagyon **iO!** játék!!!
- **MINOSZ LABIRINTUSA** *(CHARLES)* — egyszerű szöveges kalandjáték, de nekem mégis tetszik stílusa és egyedi megoldásai miatt. A történetet gondolom mindenki ismeri, Minosz király Kréta szigetének királya, Zeusz és Europe fia. Posszeidon bikaáldozatot kér tőle, de ő ezt nem teszi meg, büntetésként felesége beleesik a bikába... *és a dolog megesik.* A gyerkőc eléggé *ugly kid* lesz, a király ezért bezárja (pedig a pszihikai ráhatások biztos szolid kiscsákóvá tették vol-

na). Mi éppen visszautazunk a múltba, de nem azért, hogy teszemazt visszaállítsuk történelmünket, hanem hogy élve kijussunk a labirintusból gyenge **1** millió aranyért. Szóval nem rossz játék (sőt), képek nélkül is el lehet vele lenni, az meg külön plussssz, hogy ha valakivel megverekszünk, akkor számolja az életerőket és annak megfelelően dönt a gép a csata kimeneteléről. Egyébként el is lehet menekülni. **iO!**

- **MICROILLUSTRATOR16** *(FOOZY)* — megjelent a **16**-os verzió...
- **Amőba** *(TPSH)* — zenéje *AMIGA-renmov*, brutálisan jó gitár és bass effekts! **Egyébként ez lemezes**, és nem lehet tudni istenigazában, hogy *játék vagy demo*... pl. 1 nagyfelbontású néni képe is becsattog (...igaz, kiéhezetteknek nem árt megfordítani a TV-t, monitor etc.), pár adag intro után végül is eljuthatunk magához a játékhoz. Egyébként más **Amoeba**-t készített már **EDC**, **OSCAR**, **TGMS**'s (meg **TCFS**, erről már volt szó).
- **SUPER PIPELINE** *(CORONERS)* — '**83**-as *COOL!* (logikai?) játék.
- **TOYBALLS** *(DELTA SYSTEM)* — logikai, lasztival kell kirakni előre megadott alakzatokat. *Szimpatikus* ***NEW CREW*** *ez a DS!!!*
- **PETCHESS** *(SCN)* — egy sakkprogram a „gyengébbek kedvéért".
- ***Freescape*** kiegészítés, hogy **nincs meg az összes** 3D a gépre, mivel a **CASTLE MASTER 2.** még várat magára. **ThanX, BAG!!!**
- **SOLITAIR**, **TONIDO**, **TRAP** *(TGMS)* — logikai játékok a *maestrotól*
- **Spy Vs SPY 1-3.** *(BAG)* — állítólag mostanra már elkészült a teljesen tökéletes *lemezes verzió* (a **2.** részre érdekes)!
- **YA!**, kiegészítés, hogy a **Bard's Tale I-II.**-t nem *TCFS*, hanem *CSORY* készítette el. Egyébként nem annyira elterjedt, de ezen én elég hamar segíteni tudok. **YA!**, az **első részhez** tuti segítség a **SpV# 22, 23, 25.** számai, ***előfizetési CSEKKet a CoV címén*** *(esetleg az enyémen is lehet)*... érdekesség, hogy megvan **PC**-n is, külön **Cons.Set**-ként is... *de ez mit keres itt?!*
- **EOROID** *(PROKY)* — *logikai* játék, *+1ezik* a **64**es eredetivel...

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

BARD'S TALE III. Plus/4 *(PIGMY, 1551's loaded version by CSORY)*

Még egy kis infó a BT.III.-hoz a CoV 36/KSZ után, és az új Évkönyv előtt, ami közben eszembe jutott, mivel alapdolgok, és talán ezzel kellett volna kezdeni:

Human (ember), **Elf** (ezek eléggé jópofa lények, aki olvasta *Tolkien* apó dolgait, az azonosítsa be a tündékkel, aki meg nem, annak legyen egy tündér, mármint sokáig élő, erdőkben lakó, kiváló harcos, főleg íjász, intelligens népek...), **Dwarf** (Tolkien törpjei, hegyekben lakó kistermetű, de strapabíró népség, magyarul törpék. A kalapács és harci fejsze a fő fegyverük...), **Hobbit** (Tolkien bábói, félszerzetek, emberi külsejű, de sokkal kisebb méretű lények, kiválóan rejtőzködnek és lopakodnak, általában elég jó tolvajok. Gyorsak és szerencsések), **Half-Elf**, **Half-Orc** (félig emberi, félig más lények, az elfekről már volt szó, az orc *Tolkien* orkjainak felelnek meg, baromi erős lények, kissé guszta mutáns kivitelben. Ezek a félkarakterek ötvözik a jó tulajdonságokat, de lasabban fejlődnek), **Gnome** (a gnóm az gnóm, mutáns dögök... viszont nagyon intelligensek, ami nem árt a vaázslóknak!).

Ezután jöhet a típusválasztás. Meg kell jegyezni, hogy a típusok eltérő cuccokat használhatnak, mind fegyverben, mind tárgyakban. Pl. egy harcos nem használhat egy varázsszobrot... **Warrior** (egyszerű mezei harcos): majdnem minden fegyvert és páncélt használhat), **Conjurer** (bűvész): alapvarázsló, varázslatai inkább „közhasznúak", védekező és gyógyító, világító. Páncélt nem használhat), **Magician** (mágus): — varázspálcákkal hadonásznak és ugyebár tudnak fejből is produkálni főként támadó dolgokat, páncélja nem lehet).

Sorcerer (illuzionista): osztályváltás után érhető el <CLASS CHANGE> varázslatati többsége az illuziószobrokra épül, ezek segítségével tud megidézni szörnyeket etc., páncélja neki sem lehet), **Wizard** (varázsló): csak minimum 2 CLASS CHANGE után lehet, az összes többi varázslófajtát egybevéve fő tulajdonsága az intelligencia, fő képessége a varázslás. Bőrpáncélt viselhet, de a többi varázslóval egyetemben kevés fegyvere lehet. Egyébként egyesíti azok tulajdonságait... képes használni illuziószobrokat etc.), **Rogue** (sittes fickó, tolvaj): szarka a drága, képessége a csapdaeltávolítés és rejtőzködés, bőrpáncélt viselhet), **Bard** (bárd, énekes): csak ő használhat hangszereket, ezek ha mágikus erejűek, akkor igen kellemesek... egyébként lehet énekeltetni, dalainak különböző hatásai vannak), **Hunter** (vadász): fő fegyvere a nyíl és lándzsák, de nem használhat minden fegyvert és páncélt), **Monk** (szerzetes): fegyverük a puszta kezük, páncélt nem viselhet)

Amint láthatjuk, sok megkötés van egy karakterre; az általam készített karakterekre viszont nincs... A típusok felett különböző pontszámokat láthatunk. Nos, ezek jönnek be akkor is, ha megnyomjuk a karakterhez tartozó számbillentyűt (**1-7**), akkor látható a karakter neve, szintje, neme, fajtája és típusa. Alatta vannak azok a bizonyos pontszámok.

ST: STRENGHT, erő; a harcban van jelentősége, az ellenfél megsebzésében.
IQ: Ehhez gondolom nem kell magyarázat, a varázslóknál NAGYON fontos, több spell pointot eredményez.
DX: DEXTERITY; ügyesség, ez a védettségnél számít be.
CN: CONSTITUTION; egészség és állóképesség, több hit pt-ot eredményez.

Ezek mágikusak, pl. **Sir Robin's Tune** gyorsabbá és erősebbé teszi a karaktereket, értelemszerűen jól jön egy dungeonban, **Sanctuary Score** az egyik kedvencem, nem semmi, hogy ad egy adag ACt, **Watchwood Melody** + egyszerűen felkapcsolja a villanyt etc.

Te iO! ég k**** sok sör lefolyt a torkomon, amíg ezt kivégeztem, úgy érzem magam, mint egy **AMSTELmage...** még szerencs, hogy nem egy **VODKAmage**nak megfelelő italt ittam, mert akkor lenne **RUM2usic**.

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

KÉRDŐÍV Plus/4-esek számára

Ezt azért készítettem, hogy kikérjem véleményeteket a **Sarok**kal kapcsolatban. Ugyanis a **NEWS**-ban megjelent hírek ***nem csak újak!!!*** Ennek oka egyszerű: az **átlag +4-esek NEM ISMERIK az újdonságokat**, és én ezért leadom a régebbieket is, hogy **legyen egy összefogó** képetek a **JOBB PROGRAMOK**ról... mindezt *nem önkényesen teszem, hanem a* ***LEVELEIETEK*** *alapján*... Másik probléma a **beküldött leírásokk**al volt, ***EZEKET köszönöm és továbbra is várom, DE*** **olyanokat NE küldjetek, amiknek végigjátszása egyszerű**, pl. sok magyar nyelvű **rövid adventure**, és **főként a térképek** közül **csak használhatóakat!!!** Annak ugyanis nincs értelme, hogy kevés színteret tartalmazó játékról csinálják tok térképet... csak helyet foglal. A sok szöveg után pedig a **lényeg! Az itt látható kérdésekre adott válaszaidat levélben postázd el a címemre, vagy a szerkesztőség címére. A kérdéseket nem kell lemásolnod, elég, ha leveledben a megfelelő számok mellé csak a válaszaidat írod le. Tehát a kérdések:**

1. Szerinted a **PLUS/4 NEWS**-ban megjelent hírek eléggé *frissek*... és *aktuálisak?!* LEGFONTOSABB: *számodra újak?!*
2. A leírások alapján *ált. végig tudsz menni* a játékon?!
3. A leírások *NAGY százalékban tetszenek?!* Ezenkívül Neked *időszerűek, tehát éppen „jól jönnek"?!*... vagy NEM?!
4. Igényled a *kisebb, egyszerűbb stb. térképeket?!*
5. Véleményed szerint *érdemes a betűket még kissebbre venni, ezzel* ***növelve a TARTALMAT*** ***az olvashatóság rovására****?!*
6. Pár *fotót* szívesen látnál?! Ezek viszonylag *kisméretűek* lennének, tehát sok helyet nem foglalnának...
7. Érdekel a *gépi kódú PROGRAMozás, DE NEM ALAPSZINTEN* (kevés, de azért annyi tudással, hogy ismered az utasításokat etc. és pár rutint is tudsz...)*?!*
8. A *MAGASABB szintű gépi kódólás* érdekel?! Pl. a *konvertálás*... stb?!
9. A *felhasználói PROGRAMOK ismertetése* fontos számodra?! Itt főleg a **logorajzoló**kra, **zeneszerkesztők**re, **converterek**re, **digik**re stb. gondolok túlnyomórészt és csak *kevésbé* pl. egy copy-program, egyszerű rajzprogram ismertetésére!!!
10. Egy kevés helyet elfoglalva mehetnek-e **a rajzaim** (**GETTO** barátom is segítene)?! *COOL&MOOOOO graphix!*

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest

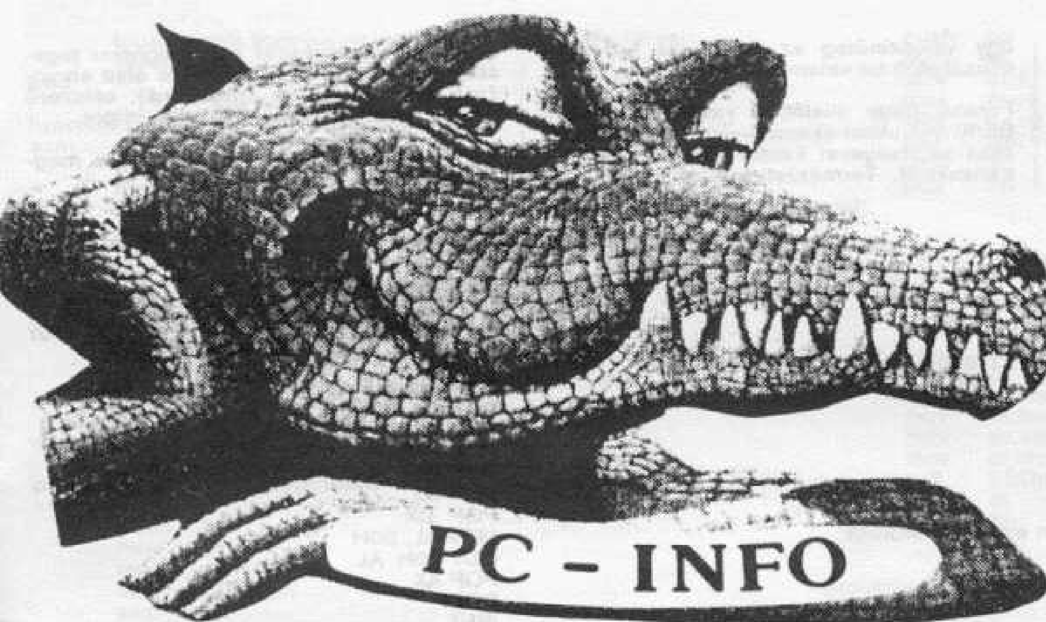
Plus/4 Elsősegély

Bard's Tale III. CHEAT: a *Chronomancer* minden egyes teleportálásánál egy kódot kér a program, ami a felsorolt fogalmak jeleiből áll össze. A dolog egyszerű, tölts be egy *diskmonitort* (pl. **Disk Demon**), ha nincs, akkor szépen kérhetsz tőlem, de akkor egyben már ajánlom a **Mega-Toolz** c. programcsomagot! Szóval, ha betöltötted, olvasd be a **CHARACTER disk 9.**track **14.**sectorát (dec). Az **E8** byte-tól ezt találod **$20 $XX $YY** (szóval ez egy JSR), írd be helyette: **$EA $EA $18** (NOPx2,CLC) és visszaírod a *sectort* a lemezre. **Ekkor akármit beírhatsz kódnak!!!**

A tippért **+aTHANX** a **SCN NEWS**-nak, abból is a **6.**számnak és egyben *CHARLES*-nak, a Delta System csapatból... legalábbis elküldték nekem, s az újságot olvasva (...tök véletlenül került hozzám) ott is megláttam.

Hajótörött *(TMTS)* CHEAT: ...a játék hibája, hogy az *intro* kissé elszabja a BASIC rutinokat. Emiatt néha kiakad a játék (Basic-ben) és sokan hagyják a francba. A megoldás a **CONT** parancs, így már végigjátszható *(than ?! for this!!!)*
GHOSTCASLTE CHEAT: *ZORT*
S.H.I.T CHEAT: Top listába — *VERSION*
PUZZNIC CHEAT: szintén a Top listába *S.HUSSEIN*-t kell írni

• Jahny©®™ (Simon János), Budapest



Egy kicsit szégyelljük magunkat, hiszen beömlött a HQ-ra vagy száz levél azt követően, hogy eltértünk attól, amit beígértünk. Khm. Szóval azóta már voltunk a pusztában, hogy homokot szórjunk a fejünkre, ettől persze nem lesz utólag a Különszámban modemes cikk, és valószínűleg a CoV 36-béli memóriás kiegészítések sem fognak egyik pillanatról a másikra átváltozni hangkártya-programozási cikké. Murphy szavaival élve: ami késik az jön. A modemes cikk kicsit kiterjedt, s mivel nem akartuk 4 CoV-ban szétszeletelni, ezért hát majd egy külön fejezetet alkot a CoV Évkönyv '93/94-ben. A hangkártya-programozással kapcsolatos cikk(sorozat) most veszi kezdetét, DOKI bátyó úgy látta, hogy egy kicsit nagy fába vágta az axeját, ezért csúszott egy csöppet *(sőt, ha a füleseink nem csalnak, ebben a témában éppen egy többszáz oldalas szakkönyv elkészítésének gondolatai táncolnak a fejében, de pszt. mi nem hallottunk semmit...)*. Egyéb témák sem fognak kimaradni, ez függ attól, hogy a PC-info 3 oldalacskájában mire és hogy marad hely.

A hangkártyák programozásáról...

Alapvetően két módon generálható hang a ma legelterjedtebb *Sound Blaster* hangkártyák segítségével: az egyik, az előredefiniált szinuszhullámformák manipulálásával (FM szintézis) vagy tetszőleges, általunk megadott előzőleg digitalizált hangok megszólaltatásával. Mindjárt tisztázni is kell néhány alapfogalmat:
A hang minősége függ a mintavételi frekvenciától, és attól hogy milyen skálán dolgozunk. A skála lehet 8 ill. 16 bites, természetesen a 16 bites hang jóval szebb hangzást biztosít. A mintavételi frekvencia azt jelenti, hogy 1 másodperc alatt hány értéket küldünk el lejátszásra illetve hány értéket kapunk felvételnél. Értelemszerűen tehát ha nagyobb mintavételi frekvencián (a továbbiakban **Sampling Rate = SR**) dolgozunk, szintúgy finomabb felbontást kapunk, ami szebb hanghatást eredményez.

Általában lejátszáskor, egy elég gyors számítógéppel nagyon magas SR értéket is el lehet érni, mivel ez hardware szempontjából egyszerűbb technológiát igényel. Azonban felvételnél a bonyolultabb eljárás miatt már határt szabhat a használt hardware teljesítménye.
Így például az egyes *Sound Blaster* típusok SR értékei az alábbiak szerint változnak:

Típus	Felvétel	Lejátszás
Sound Blaster 2.0 (8 bit)	15 kHz	44.1 kHz
Sound Blaster PRO II (8 bit)	mono: 44.1 kHz, stereo: 22.05 kHz	44.1 kHz
Sound Blaster 16 és 16ASP (16 bit)	44.1 kHz	44.1 kHz

Jól látható, hogy a CD szabványt (44.1 kHz, 16 bit, sztereó), az *SB* sorozat 16-os tagjai ütik meg a digitalizált hangok esetében, míg az FM szintézis a többi típusnál is tökéletes hangzást biztosít. A nagyobb SR tehát másodpercenként több adatot igényel, vagyis a jobb minőségű hangok megfelelő háttértárat és azok igen gyors elérését igénylik. Egy CD minőséggel digitalizált egy másodpercnyi anyag pl. közel 140 kByte hosszúságú, és legalább 300 kByte/sec adatátviteli sebességet igényel felvételkor. A digitalizált hangok hangmagassága a lejátszási sebesség függvénye. Ha tehát egy hangszert ledigizünk, akkor onnantól kezdve bármilyen hangmagasságban megszólaltatható a lejátszási sebesség megfelelő manipulálásával. Erre a metodikára épül a MODplayerek működése is. A *Sound Blaster*ek esetében a digitalizálásnak több útja is van: digizhetünk megszakításokkal illetve használhatjuk a DMA csatornát, amelynek segítségével anélkül küldhetünk adatokat a kártyának, hogy feltartanánk a CPU-t. Az alábbiakban a megszakítás segítségével történő digitalizálási módszert mutatjuk be.

Először is kell, egy installáló eljárás.

```
InstallSoundBlaster:  MOV DX, 226H;   A 226H portot használjuk
                      MOV AL, 1
                      OUT DX,AL;      A 226-os portra 1-et küldünk
                      MOV CX,1000
         @1:          LOOP @1;        Várunk néhány millisec-t
                      XOR AL,AL
                      OUT DX,AL;      A 226-os portra 0-át küldünk
                      MOV DX,22AH
                      MOV CX,100
         @2:          IN AL,DX;       Várunk néhány mmp-t,
                                      ezalatt $AA értéket kell
                                      kapnunk.
                      CMP AL, 0AAH
                      JE @3;          Ugorj, ha megvan
                      LOOP @2
                      RET
         @3:          MOV DX,22CH
                      MOV AL,0D1H
                      OUT DX, AL      22CH portra —> $D1
                      XOR AL,AL
                      RET
```

Amennyiben sikerült alaphelyzetbe állítani a kártyát az AL regiszter értéke 0 lesz.

A továbbiakban természetesen szükség van két eljárásra, egy lejátszó (az értékeket elküldi lejátszásra) és egy felvevő (a ledigizett byte-okat adja vissza) rutinra.

```
ReadyToSend:          MOV DX,22CH;
         @4:          IN AL,DX
                      ROL AL,1
                      JB @4;          Amíg nem kész, próbáld újra
                      RET

ReadyToReceive:       MOV DX, 22EH
         @5:          IN AL, DX
                      ROL AL, 1
                      JNB @5;         Amíg nem kész, próbáld újra
                      RET

SendAByteOut:         CALL ReadyToSend
                      MOV DX, 22CH
                      MOV AL, 10H
                      OUT DX, AL;     a 22CH portra —> 10H
                      CALL  ReadyToSend
                      MOV DX, 22CH
                      MOV AL, ByteToSend;   ByteToSend: a
                                            küldendő byte
                      OUT DX, AL;     a 22CH portra —> a
                                      küldendő byte
                      RET

GetAByte:             MOV DX, 22CH
                      CALL ReadyToSend
                      MOV AL, 20H
                      OUT DX, AL;     a 22CH portra —> 20H
                      CALL ReadyToReceive
                      MOV DX, 22AH
                      IN AL, DX       ;az áhított byte-ot a 22AH
                                      portról szedhetjük le
                      RET
```

A ReadyToSend és a ReadyToReceive rutinok arra szolgálnak, hogy ameddig a kártya nem képes egy byte fogadására illetve küldésére, addig nem engedik tovább a programot. Amennyiben ezeken a pontokon a program kifagy (végtelen ciklusba kerül, mert soha sem jön megfelelő válasz), úgy valószínűleg az installálás folyamán csúszhatott be valamilyen probléma.

Fontos, hogy mielőtt a kártyán bármiféle BE/KI műveletet akarunk végezni, e két utasítás segítségével konfirmálni kell a byte-tranzakciót. Természetesen az előbbi rutinokat nagyon sokszor kell meghívni (egészen pontosan egy másodperc alatt annyiszor, amilyen SR-tel dolgozunk), célszerű tehát egy megszakításra bízni a dolgot.

Az alábbi kis programrészlet a 8-as megszakítást használja erre a célra.

```
SetInt8:    XOR AX,AX
            MOV ES,AX
            MOV AX,OFFSET NewInt8
            MOV ES:[20H], AX
            MOV ES:[22H], CS
            MOV AL,54
            OUT 43H, AL
            MOV AX, 0;     18 Hz 1193181/Hz
            OUT 40H, AL
            MOV AL, 0AH
            OUT 40H, AL
            RET
NewInt8:    PUSHF
            PUSH AX
            PUSH BX;       Minden értéket letárolunk
            PUSH CX
            PUSH DX
            PUSH BP
            PUSH SI
            PUSH DI
            PUSH DS
            PUSH ES
            CALL NoiseMaking
                           ;Az a procedúra,
                           amelyik az SB-re küldi vagy
                           onnan szedi le
            POP ES;        az adatokat
            POP DS
            POP DI
            POP SI
            POP BP
            POP DX
            POP CX
            POP BX
            MOV AL, 20H
            OUT 20H, AL
            POP AX
            POPF
            IRET
```

A fenti rutinok megfelelő alkalmazásával tehát megszakításon keresztül programozhatjuk a ***Sound Blaster*** kártyákat. A harmadik, eddig nem említett mód a CT-VOICE driver használata, amely az eredeti ***SB*** kártyák installációs lemezén található. Előnye, hogy sokoldalú, rajta keresztül a DMA-n át használhatjuk a kártyát, azonban csak a VOC file-okat, a ***Creative Labs*** digi file-jait tudjuk lejátszani, illetve ilyen formátumban rögzíthetünk vele. Mindazonáltal rendkívül hasznos egység és a programokba is könnyen beépíthető, ha a megfelelő segédprogrammal (pl. ***BINOBJ***-jal) előbb OBJ formátumra alakítjuk. Ezután már egyszerűen bele lehet linkelni bármilyen EXE állományba.
A következőkben Pascalban mutatjuk be a használatát. A szintaktika egyszerű, a BX regiszter különböző értékeivel programozható.

Tehát a forrás:

```
Unit Voice;
Interface
var     SoundFile: Array[1..10000] of byte;
        {a VOC file max. méretét itt lehet beállítani}
        sgSBDriver, ofSBDriver: word;
        SBDriver: Pointer;
        Status: Word;
Procedure LoadDriver(fi:string);
        {a fi változóban kell megadni az útvonalat}
Procedure CloseDriver;
        {a program végén kell meghívni, lezárja a driver-t}
Procedure LoadVoice(f:string;start,size:word);
        {betölti a memóriába az f-ben megadott VOC file-t Start-tól,
        Size méretben. Ha Size 0, akkor az egész file-t tölti be.}
function sb_getversion:integer;
        {A CT-VOICE driver verziószámát adja vissza}
function sb_init:integer;
        {Alaphelyzetbe állítja a SB-t,
        a különböző visszaadorr értékek jelentése:
        0 - sikeres
        1 - az adott hangkártyával nem sikerült
        2 - I/O hiba miatt nem sikerült
        3 - DMA miatt nem sikerült
        az alaphelyzetbe állítás}
procedure sb_output(sg,os:word);
        {A már betöltött hangsort megszólaltatja. az sg:os területen.
        Ha VOC file-t használunk akkor az offset értékhez 26-ot kell
        hozzáadni.}
procedure sb_setStatus(sg,os:word);
        {Megadja a Status változó helyét. Ez a harmadik dolog, amit
        tennünk kell, a driver letöltése és alaphelyzetbe állítása
        után. A Status változó értéke 0FFFFH, amíg lejátszás/felvétel
        van, és 0 amikor ez kész.}
procedure sb_speaker(mode:word);
        {A hangszórót kapcsolja ki/be (0 - ki, 1 - be), ez a negyedik
        dolog inicializálás után.}
procedure sb_uninstall;
        {Leszedi a meghajtót a memóriából. A CloseDriver parancs
        használja.}
procedure sb_setIOaddress(add:word);
        {Uj I/O címet ad meg a driver számára.}
procedure sb_setinterruptnumber(intno:word);
        {Uj megszakítást ad meg a driver számára. (3,5,7 és 9
        lehet)}
procedure sb_stopoutput; {A folyamatban lévő lejátszást leállítja.}
function sb_pauseoutput: integer;
        {A folyamatban lévő lejátszást felfüggeszti, 0-át ad vissza,
        ha sikerült, 1-et ha nem.}
function sb_continueoutput: integer;
        {A folytatja a felfüggesztett lejátszást. A visszaadott értékek
        jelentése mint fent.}
function sb_breakloop(mode:word): integer;
        {A folyamatban lévő ismétlő ciklusból kilép az alábbiak
        szerint: Mode:
        0 - lejátsza a teljes kört, majd kilép
        1 - rögtön kilép
        A visszaadott értékek jelentése fönt.}
implementation
uses DOS;
procedure Abort(s:string);
begin
  writeln('Az alaphelyzetbe állítás sikertelen
     az alábbi hiba miatt: ',s);
  halt(1);
end;
procedure loaddriver(fi:string);
var     f: file;
        k: integer;
        t: string[8];
begin
        assign(f,fi+'CT-VOICE.DRV');
        {$I-} Reset(f,1); {$I+}
        if IOResult <> 0 then
               Abort('Cannot Open '+fi+'CT-VOICE.DRV');
        blockread(f,Mem[sgSBDriver:ofSBDriver],filesize(f));
        close(f);
        t:='';
        for k:=0 to 7 do
               t:=t+chr(Mem[sgSBDriver:ofSBDriver+k+3]);
        if t<>'CT-VOICE' then
               abort('Invalid CT-VOICE Driver!');
end;
procedure closedriver;
begin
        sb_uninstall;
        if dalloc(sbdriver)=0 then
               abort('Uninstall Error!');
end;
procedure loadvoice(f:string;start,size:word);
var     fi: file;
        k: word;
begin
        assign(fi,f);
        {$I-} Reset(fi,1); {$I+}
        if IOResult <> 0 then
               abort('Cannot Open '+f+'!');
        k:=0;
        seek(fi,start);
        if size=0 then size:=filesize(fi);
```

```
    blockread(fi,Mem[seg(soundfile):ofs(soundfile)],size);
    close(fi);
end;

function sb_getversion: integer; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,0
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

procedure sb_setIOaddress(add:word); assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,1
        mov     ax,add
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

procedure sb_setinterruptnumber(intno:word); assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,2
        mov     ax,intno
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

procedure sb_stopoutput; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,8
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

function sb_init: integer; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx, 3
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

function sb_pauseoutput: integer; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,10
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

function sb_continueoutput: integer; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,11
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

function sb_breakloop(mode:word): integer; assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,12
        mov     ax,mode
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

procedure sb_output(sg,os:word); assembler;
asm
        push    bp
        push    di
        mov     bx,6
        mov     di,os   { offset of voice }
        mov     es,sg   { segment of voice }
        call    SBDriver
        pop     di
        pop     bp
end;

procedure
sb_input(highlength,lowlength,seginputbuff,ofsinputbuff:word);
assembler;
asm
        push    bp
        push    di
        mov     bx,7
        mov     dx,highlength
        mov     cx,lowlength
        mov     es,seginputbuff
        mov     di,ofsinputbuff
        call    SBDriver
        pop     di
        pop     bp
end;

procedure sb_setStatus(sg,os:word); assembler;
asm
        push    bp
        push    di
        mov     bx,5
        mov     di,os
        mov     es,sg
        call    SBDriver
        pop     di
        pop     bp
end;

procedure sb_speaker(mode:word); assembler;
asm
        push    bp
        mov     bx,4
        mov     ax,mode
        call    SBDriver
        pop     bp
end;

begin {set up SB}

        If MemAvail < 2500 then
                abort('Nincs elég memória');
        {a $M direktívával más felosztást kell megadni.}
        Status:=MAlloc(SBDriver,2500);
        if Status<>0 then
                abort('Memory Allocation Error');

        sgSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)+2];
        ofSBDriver:=MemW[seg(SBDriver):ofs(SBDriver)];

        Loaddriver('c:\');
        if sb_init<>0 then
                abort('SoundBlaster Initialization Error!');

        sb_setStatus(seg(Status),ofs(Status));
        sb_speaker(1);
end.
```

A fenti ***Turbo Pascal*** unit segítségével tehát elég hatékonyan használható egy ***SB*** kártya, minden bonyolultabb DMA-n keresztüli rendszerprogramozói okítgatás nélkül. A támát szeretnénk folytatni, de örülnénk neki, ha leveleitekben megírnátok, a hangkártya-programozási témán belül mit veséznünk ki alaposabban.

• DOKI

Észrevételek a .PCX megjelenítő rutinhoz

Kissé nagyképűek ***Twin Sectors INC***-ék! Volt a CoV 35-ben egy .PCX megjelenítő. A fejlécben DADA vagy JONES azt írta, hogy nem lehet jobb unpackert írni az ott közöltnél! Hát ez ökörség! Én rövidebb és gyorsabb unpackert írtam! Ha van rá igény, elküldhetem a forrást. Mellesleg az ő rutinjuk sok primitív elemet tartalmaz. Kezdve az első négy sorral, amikor a DS és az ES regiszterbe beteszi a CS-t. A .COM kiterjesztésű programoknál ezek az alapbeállítások, és az assume sornál sem ;-t kellene alkalmazni, hanem sima vesszőt! A duplázás címke után a második sor: xor, ah,ah — ez is felesleges, hiszen az egész kitömörítő rutin során nem fordul ah-hoz, így az elején elég kitörölni az ah-t. Ez is lassítja az unpackert. A datain címkéről az xor bx,bx törli a bx-et, erre tényleg szükség van, de előtte két sorral is törli, tehát erre az előtte lévő sorra sincs szükség. Ha kicseréljük a datain utáni néhány sort:

```
------------------------------
datain: xor bx,bx
.......................egészen
..................
azas2:
              stosb
------------------------------
```

-ig, és helyette betesszük a következőt:

```
------------------------------
datain: lodsb
        test al,128
        je sima
        test al,64
        je sima
        jmp duplazas
sima:   stosb
------------------------------
```

akkor a bx-re sincs szükség, és még jobban gyorsul a rutin.

• Csibra Gergő, Mosonmagyaróvár

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

• 64-es kazettások és lemezesek! Program hegyek várnak itt rátok, és még mindig nálam a legolcsóbb. Válaszborítékban listát küld: **Szűcs Sándor**, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• C64-es programok lemezen, kazettán, precízen, gyorsan a SU-VI Soft-tól. Cím: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.

• C64-re lemezre programok: Gi Joe, Elvira I-II, eladók. **Bitto Zsolt**, Abaujszántó, Arany J.u.52. 3881

• Programeladás! C64-es, Plus/4, C16-os legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen, írjatok! Géptipus megjelöléssel. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

• Hi C64-es guys!!! Legújabb és regebbi, utántöltős és egyfile-os programok eladása és cseréje kizárólag kazettán. Néhány új utántöltős: Doc Croc's, Hugo, Eon, Psyhic Kaos, UGH!, Sleepwalker... **Ifj. Kiseri Péter**, Nagykőrös, Orgona u.9. 2750. Tel.: (06-53) 352-946

• C64-re programokat cserélek lemezen. Listát kérek és küldök! Minden levélre válaszolok! Cím: **Szabó Sándor**, Komárom, Barátság ltp. 1. III/15. 2900. Tel.: (06-34) 342-401

• C64, Plus/4-es lemezeimet, kazettáimat olcsón eladom. Válaszborítékért listát küldök. **Csépányi László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630

• C64-es programok eladása! A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184

64 hardware

• Eladó C64/II + 1541/II floppy drive + magnó + 2 db joy + 35 kazetta + 160 db lemez. Érdeklődni: **Vízhányó Zoltán**, Baja, Szenes u.12. 6500

• Soha vissza nem térő alkalom!!! Eladó egy C64 adapterrel + 1541/II. floppy drive + 2 joystick. Érdeklődni lehet: **Schrott**, Budaörs, Szivárvány u.6. VII/42. 2040. Tel.: 1-537-716.

• Eladó: C64/II, 1541/II, 2db Quick Shoot Turbo joystick, lemeztartó, irodalom (20000,- Ft), 300 db. lemez programokkal (25000,- Ft). **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242

• Eladó C64 + monitor + 1541 drive + magnó + cartridge + kb. 50 lemez + 4 kazetta + 2 db. joystick + szakkönyvek. Érdeklődni lehet: Benkő András, Pécs, Pálma u.15. 7634, ill. (06-72) 323-357 az esti órákban.

• Eladó: C64 + magnó + 2 db. joy + 300 program + 2 db. cartridge + 5 db. gyári program + könyvek + újságok. Ára: 13.000,- Ft. **Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023

• Eladó: Egy C64 + 1541/II. floppy + RESET + 2 joystick + 2 lemeztartó + 200 lemez tele játékokkal. Ár: megegyezés alapján. Cím: **Molnár Gyula**, Szeged, Beretzk u.7. IV/12. 6724. Tel.: (06-62) 494-004

• Alig használt garanciális 1541/II-es floppy drive olcsón eladó C64, C128-as számítógéphez. **Schlekmann Dániel**, Budapest, XVI. Dóra tér 9. IV/2. 1165. Tel.: 271-6956

Amiga

• Figyelem! Amigát keresel? Akkor ide figyelj! Jó állapotban lévő Amigák eladók! Minden igényt kielégítek! Minden levélre válaszolunk! Telefonszámot írj, ha van! Cím: **Amigo Club**, Eger, Blaskovics u. 3. 3300

• Amiga programok vétele, cseréje, eladása csak 30,- Ft/lemez!!! **Keresztyén Péter**, Budapest, II.Frankel Leó u.70. I/2. 1023. Telefon.: 1169-116

• Eladó 1 db. Amiga hardware Reference Manual. Árajánlatokat kérek! **Kalmár Péter**, Győr, Herman O. u. 24. 9023

Amigára 3.5" lemezen programok! 1 lemez másolása 50,- Ft-ért! Aki 30 db-ot rendel, az 20 db-ot fizet! Válaszborítékért lista. Cím: **Nyeste János**, Budapest, IV. Virág utca 29. X/59. 1042. Tel.: 189-90-64.

• Eladó 100 db. 3.5"-os lemez Amiga programokkal, 5.000,- Ft-ért; 5 1/4"-os drive Amigához 6.000,- Ft-ért; német nyelvű „Amiga Intern" címû könyv 1.000,- Ft-ért. **Bánhalmi Péter**, Miskolc, Vologda u.6. F/1. 3525. Tel.: (06-46) 349-210

• Amiga 500+ programok cseréje, vétele! Megvan pl.: Dune 2, Dribbling stb. Keresek: Amiga 500+ géphez magyar nyelvű szakkönyvet. Ugyanitt C64-es programok eladása! A címem: **Dohonyi Zoltán**, Budapest, XVIII. Üllői út 294. 1184

PC

• PC-re programokat adok. Válaszboríték előnyben. **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242

• IBM játék-és felhasználói programok eladók. Válaszborítékért listát küldünk. **PC INFORMATIC**, 1462 Budapest, Pf.: 766.

• IBM programok cseréje! Bővülő választék felhasználói- és játékprg.-ből. Válaszborítékért részletes listát küldök! Írj bátran, minden levélre válaszolok! Velem jól jársz! **Perczel Zoltán**, Gyöngyös, Kócsag u.27. F/2. 3200

• IBM PC programok cseréje, eladása. 30,- Ft/ lemez. 5.25" és 3.5" DD, HD. Listát kérek és küldök. **Gyurján Bálint**, Nyíregyháza, Rákóczi út 32/B. 4400

• IBM programok nagy választékban kedvező áron! **Nagy Zsolt**, Budapest, III. Amfiteátrum u.30. 1031. Tel.: 1730-086

• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. Kérésre ingyenes lemezes listát küldünk. **Túri Jácint**, Budapest, XIII Berettyó u.7. IX/17. 1138

• Eladó: IBM kompatibilis 386DX, 1.2-es és 1.44-es floppy, 120-as Winchester, SVGA (.28) monitor (1024K-s kártyával), baby házban, és több 100 lemeznyi program, akár külön is. Garanciális '94 márciusig. Irányár: 120.000,- Ft. **Frankó Vitaly**, 5600 Békéscsaba, Andrássy 18/A. Tel.: (06-66) 328-242

• Eladó! EGA 800x600/16 monitor + kártya. Irányár: 17.000,- Ft. Érdeklődni: **Kárász Norbert** (06-33) 316-108 (17-20 óráig).

• Sok program PC-re eladó 40,- Ft/db áron. **Zadravecz János**, Budapest, VIII. Mátyás tér 14. V/8. 1084. Tel.: 11-44-639.

• PC felhasználói és játékprogramok 1000 lemezes választékból INGYEN! Budapest-62, Pf.: 768. 1384

Plusi és társai

• Eladó egy C16 (64K) + magnó + 15 kazetta + monitor + joystickok + könyvek + a C= egyesületi lap összes száma (86/0 — 93/12), kb. 21.000,- Ft-ért. Érdeklődni lehet: **Kozma Gábor**, Mehkerék, Ady E.u.19. 5726

• Plus/4-es programok lemezen, kazettán, precízen, gyorsan a SU-VI Soft-tól: **Suvák Csaba**, Pécs, Ignác u.14. 7625. Tel.: (06-72) 330-103.

• Programeladás! Plus/4, C16-os, C64-es, legújabb programok olcsón eladók kazettán, lemezen, írjatok! Géptípus megjelöléssel. **Bende Ferenc**, Pápa, Attila u.5/B. 8500

• Plus/4-en programeladás. Minőség, megbízhatóság. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. **Deák Krisztián**, Budapest, XIX. Jáhn Ferenc u.21. V/13. 1195

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

• Plus/4-es, C64-es, lemezeimet, kazettáimat olcsón eladom. Válaszborítékért listát küldök. **Csépányi László**, Putnok, Vásártéri út 8. 3630.

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

• Eladó olcsón CoV 3-18-ig, 22-26-ig, 576 KByte 1990: 2-7-ig, 1991: 1,2, 1992: 3, 4. C-Mánia 1990/1, 1991/1,2,3,4,5. 1001/3, 4, 5 könyvek. Érd.: **Ifj. Antal István, Baja,** Cserkész u.12. 6500

• C64-es lemezesek! Egy új CLUB alakult a számotokra, melyben fantasztikus lehetőséghez juthattok!! Ilyen még nem volt! Bélyeges válaszborítékért tájékoztatót küldök. Feltétlenül írjatok, nem bánjátok meg!!! **Petrovics Zoltán**, Veresegyház, Hársfa u.1. 2112

AD&D $zabálykönyv: játékosok, szörnyek, mesélők KIVONATA, 145 oldal; 140 szörny részletes leírása, kb. 400 varázstárgy, faj, kasztok leírása... újdonságok: új papi osztály, vadmágia... stb. 2 féle papi oszt., gyógyító (biopontok), áldozó. Papi és varázslói varázslatok: 600-700 varázslat, szintek, iskolák, vadmágia etc. Megrendelhető: **Simon János (Jahny — Mr.ACEface)**, Budapest, XIV. Thököly út 145/b. Telefonszám: 1-636-971 ...általában este!

Exkluzív

Getto maestro árverésre bocsájtja muzeális értékű C64 + 1541 drive konfigurációját. A szerencsés vásárló birtokába juthat azon — évek során elkészült — grafikai műalkotásoknak, mellyel a mester a gépeket kidekorálta. Az árajánlatokat kérjük a szerkesztőség címére elküldeni.

GAMES CENTER

LISTA 1993. október

AMIGA

Akció: Action Service — 1 lemez / Addams Family — 1 lemez / Air Warrior — 3 lemez / Airborne Ranger — 1 lemez / Alien Legion — 1 lemez / Aztec Challenge — 1 lemez / Baby Joe — 1 lemez / Battle Cars II. — 1 lemez / Bi-Fi — 1 lemez / Big Nose — 1 lemez / Binary — 1 lemez / Castle Master II. — 1 lemez / Charlie Chimp — 2 lemez / Cow Wars — 1 lemez / Cytron — 2 lemez / Dancing With Eggs — 1 lemez / Demmine IV. — 1 lemez / Diablik 9. — 1 lemez / Die Hard 2. — 1 lemez / Elvira Arcade — 2 lemez / Firefox — 2 lemez / Home Alone — 2 lemez / Hudson Hawk — 2 lemez / Hugo II. — 5 lemez / Hugo — 3 lemez / Humans — 3 lemez / James Pond II. — 1 lemez / Jaws — 1 lemez / Last Ninja — 3 lemez / Lionheart — 4 lemez / Lorn — 2 lemez / Lost Vikings — 2 lemez / Mad Bomber II. — 1 lemez / Matal Law — 1 lemez / Monkey Catcher — 1 lemez / Morph+ — 2 lemez / Mr.Browstone — 1 lemez / Oh No More Lemmings — 1 lemez / Pipemaster II. — 1 lemez / Poing — 1 lemez / Poo Poo Dreams — 1 lemez / Postman Pat III. — 1 lemez / Rebellion — 1 lemez / Rolling Bob — 1 lemez / Santa's Christmas Caper — 1 lemez / Silver Star — 1 lemez / Simulman 2. — 1 lemez / Simulman III. — 1 lemez / Simulman IV. — 1 lemez / Sink or Swimm — 1 lemez / Smurf Hunt — 1 lemez / Son of Blagger — 1 lemez / Star Control — 2 lemez / Super Cauldron — 2 lemez / Swibble Dibble — 1 lemez / Sword of Honour — 2 lemez / Tag Team Wrestling — 1 lemez / Telecommando — 1 lemez / Terminator III. — 1 lemez / Venice End — 2 lemez / Wabes — 1 lemez / Worlds of Legend — 2 lemez / Xmas Lemmings — 1 lemez *** **Kaland** ***: Covert Action — 3 lemez / De Ja Vu 2. — 2 lemez / Dick Tracy Adventure — 3 lemez / Duck Tales — 2 lemez / Fish! — 1 lemez / Galdregon's Domain — 2 lemez / Heroes of the Lance — 2 lemez / Ishar II. — 3 lemez / Jonathan — 10 lemez / King's Quest V. — 8 lemez / Legend — 2 lemez / Lord of the Rings — 3 lemez / Lords of Doom — 2 lemez / Neuromancer — 1 lemez / Odyssee — 4 lemez / Plan 9 from Outer Space — 4 lemez / Schelober's Quest Babe — 4 lemez / Spirit of Adventure — 3 lemez / Universal Monster — 1 lemez / Wizardry VI. — 6 lemez *** **Szimuláció** ***: A320 Airbus — 2 lemez / AV 8B Harrier Assault — 2 lemez / Battlehawks 1942 — 2 lemez / Birds of Prey — 2 lemez / Deathbringer from Space — 1 lemez / Dungeon Flipper — 1 lemez / F/A 18 Interceptor — 1 lemez / Gee Bee Air Rally — 1 lemez / Gunship 2000 — 4 lemez / Hoyle III. — 2 lemez / Kennedy Approach — 1 lemez / Magic Fly — 1 lemez / Mig 29 Sowiet Fighter — 1 lemez / Red Baron — 3 lemez / Silent Service 2. — 2 lemez / Silent Service — 1 lemez / Skyflier II. — 1 lemez / Strike Fleet — 1 lemez / Wing Commander II./demo — 1 lemez / Wing Commander — 3 lemez *** **Sport** ***: 3D World Boxing — 1 lemez / 3D World Tennis — 1 lemez / Championship Manager'93 — 3 lemez / Diego Maradona's F.Manager — 1 lemez / Football Tactician II. — 2 lemez / Gazza II. — 1 lemez / Goal! — 2 lemez / Graham Taylor Soccer — 2 lemez / Karamalz Cup — 1 lemez / Leeds United Championship — 2 lemez / Match of the Day — 2 lemez / Roll Or Die — 2 lemez / Skate of Art — 1 lemez / Soccer Boss — 1 lemez / Soccer Rivals — 1 lemez / Superliga — 1 lemez / Tactical Football — 2 lemez / Tom Landry Football — 2 lemez / Treble Champion II. — 1 lemez *** **Stratégia** ***: Air Support — 2 lemez / Ancient Art War In Skies — 4 lemez / Balkan Conflict — 2 lemez / Ballistic Diplomacy — 2 lemez / Battle Isle II. — 2 lemez / Celtic Legends — 2 lemez / Conquest & Dominium — 1 lemez / Defender of the Crown — 2 lemez / Diplomacy III. — 1 lemez / Dune 2. — 6 lemez / Hanse — 1 lemez / Kingdoms of England — 2 lemez / Ragnarök — 2 lemez / Rampart — 1 lemez / Realms — 2 lemez / Syndicate — 4 lemez / Viking — 1 lemez *** **Logikai** ***: Goliath — 1 lemez / Oktogon — 1 lemez / Ramify — 1 lemez / Tetris Pro — 1 lemez.

C64

Játékprogramok: ACID RUNNER — lode runner — 118 / BEE — 52 — ügyességi — 205 / BUNDESLIGA 2. — focimanager — 123 / BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117 / CENTAURI ALLIANCE — kaland — 7 SD / CORYA — kaland — 252 / CYBORG 2900 — 3d akció — 136 / DESTROYER ESCORT 100%; ágyúval — szimuláció — 1 SD / DETONATORS — ügyességi — 228 / DRIBBLING — foci — 230 / ELITE — űrkereskedő — 226 / EXAMINATION — kaland — 1SD / GALDREGON'S DOMAIN — kaland — 1 SD / HANSE — kereskedő — 205 / HOLIDAY COPS — akció — 102 / JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139 / JULIUS CAESAR — stratégia — 259 / KARAMALZ CUP — jéghoki — 1 SD / KILLING ROAD — lövöldözős — 133 / LENITIVE — lövöldözős — 222 / LORDS OF CHAOS — kaland — 344 / LORDS OF CHAOS 2. — kaland — 273 / McDONALD LAND — gyűjt.ügy. — 2 SD / MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD / MORIBUND — logikai — 1SD / NOBBY THE AARDVARK — mászk.ügyes. — 2 SD / ORMUS SAGA II. — RPG — 3 SD / OSTFRIESLAND GAMES — ügyességi — 1 SD / PILE UP — logikai — 220 / PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD / PLIS — logikai — 141 / PSYCHO CHAOS — ügyességi — 444 / PUNICA GAME — ügyességi — 410 / QUARX — logikai — 222 / ROBBO — mászkálós — 110 / SLEEPWALKER — ügy.akció — 2 SD / SMASH — tenisz — 1 SD / SPACE DUELL — lövöldözős — 1SD / SPACE QUIZ — vetélkedő (német) — 1 SD / SPECTRE OF BAGHDAD — akció — 1 SD / SPIRIT OF ADVENTURE — kaland — 4 SD / STARSHIP COMMANDER — űrhajós — 1 SD / STONOPHOBE — tetris — 189 / STRIKE FLEET — szimulátor — 2 SD / SYSTEM — ládatologató — 280 *** **Felhasználói** ***: AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD / ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD / BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD / DEMO DEMON — demokészítő — 2SD / DISK DEVIL — user csg. — 2SD / GAME MAKER — játékkészítő — 2SD / GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD / HOME VIDEO PRODUCER — felh. — 2SD / MINI OFFICE — rendszerező — 1SD / NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD / PRINT FOX — grafikus szöv.szerk. — 2SD / ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD / SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD / VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

PC

Akció: Back to the Future III. - 1HD - EV / Badblood - 1HD - CEVH / Bruce Lee Lives - 1HD - EV / Cadaver - 1HD - CEV / Cool world+trainer - 1HD - V / Covert action - 1HD - CEV / Crystal caves - 1HD - E / Dizzy in fantasy world - 1DD - CEV / Dragon's lair 2. + trainer - 2HD - CEV / Dragon's lair 3. - 3HD - V / Dylan dog - 1HD - V / Eternam - 5HD - V / First samurai - 1HD - V / Flashback - 3HD - V / Freddy Pharkas - 2HD - V / Future wars - 1HD - CEVH / Galactic empire - 1HD - V / Golden eagle - 1HD - EV / Gremlins II. - 1HD - EV / Jetsons - 1HD - EV / Lamers - 1DD - V / Lemmings - 1HD - CEV / Lode runner - 1DD - C / Monthy Phiton's flying circus - 1HD - E / Nicky Boom+trainer - 1HD - V / Robocoop 2. - 1HD - E / Robocoop 3. - 4HD - V / Samurai - 1HD - EVMH / Scorhed Earth - 1DD - V / Sleepwalker - 3HD - V / Star Control 2. - 4HD - V / Startrek - 5HD - V / Street fighter II. - 2HD - V / Super space invaders - 2HD - CEV / Teenage mutant turtles 2. - 2HD - CEV / Terminator 1. - 2HD - CEV / Ugh !! + trainer - 1DD - V / Untouchables - 1HD - CEV / Uridium - 1DD - CE / Wacky funsters - 6HD - V / Wrath of the demon - 2HD - CEV / Xenon 2. - 1HD - CEHV *** **Kaland** ***: Betrayal at Krondor — 8HD — V / Black crown - 2HD - EV / Bush Buck - 1HD - E / Codename Iceman - 2HD - EV / Colonel's bequest - 3HD - E / Conan the cimmerian - 3HD - V / Conquest of the Longbow - 6HD - V / Cruise for a corpse - 2HD - V / Crystals of Arborea - 1DD - V / Darkseed - 5HD - V / Day of the Tentacles — 7HD — V / Death knight of krynn - 1HD - CEV / Dragon strike - 1HD - CE / Dungeon master - 1DD - V / Eco quest - 3HD - V / Eco quest 2. - 6HD - V / Fascination - 3HD - CEV / Floor 13 - 2HD - V / Golden Axe - 1HD - CEH / Heart of China - 6HD - V / Hero quest - 1HD - EV / KGB - 3HD - V / Les monley Lost in LA - 3HD - EV / Lord of the rings 2. - 3HD - V / Lure of the tempress - 2HD - V / Megatraveller II. - 3HD - EV / Riders of Rohan - 2HD - V / Secret of Monkey Island 2. - 6HD - V / Shadow worlds - 1HD - V / Spirit of adventure - 2HD - V / Twilight 2000 - 2HD - V / Valhalla - 2HD - V / Vengeance of excalibur - 3HD - V / Waxworks - 4HD - V / Weird dreams - 1HD - CEV / Wizardy 6. - 1HD - E / Wizardy 7. - 2HD - V *** **Szimulació** ***: / 1000 Miglia - 1HD - V / 688 attack submarine - 1HD - CEV / A-10 tank killer 2. - 2HD - HCEV / A.G.E. - 2HD - V / B-52 Megafortress - 1HD - CEV / Big fishing game - 1HD - CEV / Birds of Prey - 1DD - CEV / Car & driver - 5HD - V / Cisco heat - 1HD - EV / Crazy cars 3. - 1HD - EV / F-15 Strike Eagle 2. - 1HD - CEV / F-18 - 1DD - C / F-29 Falcon Patrol - 1HD - CEV / Knight of the sky - 1HD - V / Lombard rally - 1DD - CE / Midwinter 2. - 1HD - V / Secret weapons of Luftwaffe - 1HD - EV / Task force 1942 - 6HD - V / Top gun 2. Danger zone - 2HD - V / Toyota rally - 1HD - V *** **Sport** ***: California games - 1DD - CEVH / California games II. - 1HD - CEVH / Espana '92 - 2HD - V / Games: Summer Edition - 1HD - CEH / Games: Winter Challenge - 1HD - EV / Gazza 2. - 1HD - V / Killerballs - 1HD - V / TV-Sports: Basketball - 1HD - V *** **Stratégia** ***: 1869 - 1HD - V / Airbucks - 1HD - E / Carriers at war - 1HD - V / Defender of the crown - 1DD - C / Der Patrizier - 2HD - V / Global Conquest - 1DD - E / History Line - 4HD - V / Jeanne D'arc - 1HD - CEH / Megalomania - 1HD - CEV / Patriot - 3HD - V / Patton strikes back - 2HD - V / Perfect general - 1HD - V / Populous 2. - 4HD - V / Powermonger - 2HD - V / Rampart - 1HD - V / Simcity II. - 2HD - EVM / Sim Farm — 2HD — V / Storm Master - 1HD - CV / Stratego - 1HD - V *** **Logikai** ***: Battle chess - 1HD - CE / Battle chess 2 - 1HD - CE / Castle of Dr. Brain - 2HD - EV / Chessmaster 2000 - 1DD - CE / Chessmaster 2100 - 1DD - E / Chessmaster 3000 - 2HD - EV / Classic tetris - 1HD - V / Facestris - 1DD - EV / Life & death - 1HD - C / Locomotion - 1DD - EV / Rocktris - 1HD - V / Sextris - 1HD - V / Supertetris - 1HD - CEV / Welltris - 1HD - E /

A megrendelés feltételei és az áraink nem változtak, a CoV előző számában olvashatók, vagy felbélyegzett válaszboríték ellenében megküldjük teljes listánkkal együtt: GAMES CENTER, Budapest, Pf.: 363. 1519.

***„Hull az elsárgult levél..."* cseng a fülembe ez a dalocska, melynek éppen most volna az aktualitása, de rá kellett döbbennem, hogy ez a szín-teória az én esetemre nem igaz. Néhány megszállott hölgyemény alkotásától eltekintve általában fehér levelek jöttek az elmúlt hónapban is, melyek egy bizonyos hányada kivételesen most is arra a sorsra jutott, melyet a fenti idézet első szava szabott meg neki — csak még annál is lejjebb. A maradékot összezutyálva a múltkori maradékkal majd azt megsztalva sikerült azért egy bizonyos hierarchiai sorrendet felállítanom azok között, akiknek van esélyük arra, hogy a CoVboy Postába kerüljenek. Na, most el kell mondanom, hogy ez még mindig kb. a tízszerese annak, ami eggyel kisebb betűmérettel 3 oldalba beleférhet, s akkor még nem is válaszoltam. Egyszóval örülök neki, hogy ennyire igyekeztek, de bármennyire is szeretném, nem tudok mindenki levelére reagálni. Többek kérésére viszont ezúton válaszolok: nincs a tervek között *„CoVboy Plusz"* magazin indítása, nem vágyódok a Sanyi babérjaira, meg aztán nem tudom, hogy ezt a rémhírt ki terjesztette el, mert az ország több részéről is jöttek levelek, hogy: „Úgy hallottuk...". Khm. pontosítanék: Én legalábbis nem tudok róla... No de félre a komolyságokkal, induljon a móka!**

CoVboy Posta

Szót kér HáPI

Bocsánatért esedezem, de a ***LEGACY*** leírás végéről terjedelmi okok folytán lemaradt egy térképszelet, a csontvázas szinté. CoVboy bátyó néhány sör ellenében volt olyan kedves, hogy ezen mulasztásomat most itt bepótolhatom:

Csontvázas szint

Kérek egy T-Sört

CoVboy: ...vagy inkább T-Sörtöt, esetleg pólót, ha már így rákérdeztetek. Csak tessék — csak tessék, négykilencvenkilencért szálát! Nem zenél a CoV póló! (...vagy nemzenél a CoV Pólóban?!) Ki pólóban kel, az a zöldségeit a pólóban tárolja! Póló de fauvé nélkül! Kifordítom — befordítom, mégis póló a CoV póló! CoVboy posta, CoVboy kasztni, CoV Pólóban legjobb... a CoV-ot olvasni! Nyert a lottón? Vegyen kaszát! Vágja le az apja... azt az ötkilóst az asztalra, hogy meg tudja venni korunk legmodernebb ruhakollekciójának egyik darabját, a CoV Pólót! Fiam! Melyik lóra tettél? Hogyhogy melyikre? Hát a CoV pólóra!

Na? Melyik szlogen tetszik a legjobban? Egyik rosszabb, mint a másik nemde? Na mindegy, ez ne zavarjon benneteket annak eldöntésében, hogy hány pólót akartok rendelni: kettőt, vagy hármat. Tudjátok, elkopik, aztán meg lehet hogy közben elfogy a készlet...

No, reklámkampánynak elég is lesz ennyi, tényleg lelövöm magam. Bizonyára felvetődik a kérdés, mi ez a nagy CoV Póló kampány. Nos, a múltkori levelezésben felvetett téma nagyobbat robbant, mint ahogy azt mi gondoltuk volna. Szinte minden második levél érintőlegesen foglalkozott a kérdéssel, de olyat nem találtunk, aki ellene lett volna. Sőt. Inkább kérdőre lettünk vonva: „Micsoda dolog az, hogy a ....nek, és a .... éknek is van pólójuk **(kipontozott rész a reklám helye, csak nem fizettek reklámdíjat)**, nekünk CoV-osoknak meg nincs?".
Ki így, ki úgy tette meg a témához való hozzáfűznivalóját, lássunk 1-2 példát:

Tisztelt Szerkesztőség!
A legutóbbi CoVboy Postában felvetett kérdés teljesen jogos! MIÉRT NINCS CoV-os PÓLÓ??!! Le hetnének rajta tehenek (na azért nem túl sok!), egy pásztor (pl. egy CoVboy), egy számítógép, amin CoVboy a tehén-nyilvántartást vezeti, néhány lemez (össze-vissza hevernek), pár üveg sör és egy CoV. Persze ez nem kötelező, csak úgy gondoltam. Lényeg, hogy a póló szép és menő legyen. Szóval a póló ötlet nagyon jó, és lehetne sorsolni is olvasók között. Szóval én támogatom a Póló ötletet!
Tisztelettel egy szuper póló reményében:
KÁDÁR BENCE, Budapest

Hi CoVboy!
Ez már a 15. megválaszolatlan levelem! **(Na látod, már az elsőben a póló témával kellett volna kezdened! — CoVboy)**
Kellkellkellkellkellkellkellkellkellkell, persze hogy kell CoV PÓLÓ.
Gyors körkérdés:
— FIÚK!
— ?
— Kell CoV-os póló???
— Kell hát! Lesz? Van? Hol?
Néhányan még értetlenkednek.
— Mi a lóf*sz az?
— Póló van, rajta tehén, jó nagy, meg bazi betűkkel, hogy CoV.
Mély hördülés.
Mutatok nekik néhány Getto grafikát.
— Aargh! Kell!!! Bika nincs?
— ?!
Ebből láthatjátok, mindenkinek (még akinek gépe sincs, sőt a CoV-ot sem ismeri) szüksége van legalább 1-2 db. CoV pólóra.
Kérlek titeket, legyen minél hamarabb!
Üdv.! Nagy Gábor (alias Gidi), Alsózsolca city
CoVboy: Folytathatnám a sort, de hamar megtelne a Posta, a lényeget úgyis érti mindenki. Egyszóval nem volt nehéz meggyőzni a fiúkat, hogy mozduljanak má' meg ebbe az irányban. Ez a sorsolósdi valóban sorsol-ósdi, természetesen a továbbiakban lesz póló is a nyereménytárgyak között. A levelek nagy részét egyébként átadtam Getto maestro-nak (tényleg erről jut eszembe Getto megválna C64 konfigu-jától, hamisíthatatlan grafikai műalkotásokkal tűzdelt masina, lehet rá árajánlatokat tenni). Szóval Getto az ötleteiteket megpróbálja papírra, akarom mondani pólóra vetni, hogy minél szuperebb pólóválasztékkal álljunk a rendelkezésetekre. Addig is, az indulási nehézségek áthidalására nyomulunk a hátsó-belső borítón is látható — már ismert — figurával, csak a billogot módosítottuk a fülében. Ebből is látható, mi nem kívánjuk 10 centis 'CoV the Best' és egyéb hasonló szövegekkel elrontani a póló elejét, hiszen nem nagyzolni akarunk, hanem egy frappáns, jópofa dolgot kínálunk nektek, amiről a beavatottak úgyis tudják, hogy micsoda.
Még valami. A protoptipus tesztelése megtörtént. 3-4-szer átzavartuk úgy 60°C-on, mosógépben. Meg sem kottyant neki, nem úgy mint az egyik volt baráti, testvéri stb. országbeli piacon vásárolt póló, mely egyszeri mosás után úgy a felére összement és a rajta maradt minta alapján nem igazán tudtam eldönteni, hogy most éppen sokat ittam és azért nem látok rajta semmit, vagy koszos a szemüvegem. Mivel nem hordok szemüveget, és mindenki tudja, hogy nem iszok, ezért azután eggyel nőtt az autóm csomagtartójában rendszeresített törölgetőrongyok száma.
Majd' elfelejtettem! Gidinek azt üzenem Alsózsolcára, hogy NEM VAGYOK KÖVÉR!!! Kikérem magamnak. Bocsánatodat minimum 3 póló megrendelésével róhatod le, máskülönben feljegyezlek a noteszembe...

History CoV-line

Monsieur CoVboy!
Az ősök, avagy így is történhetett volna...
Történelem szakra megyek **(még mindig jobb, mintha lépre — CoVboy)**, így fantáziám meglódulva, új ősöket talált ki a létezők helyett. Azért is, hogy (ál)tényekkel bizonyítsam azt az igenis létező tényt, hogy (ál)őseim is olyan kevésbé értettek az üzlethez, mint én. Íme a kitalált regeny... (légy/csapó !).

kb.i.sz.846... Első ősöm jóval Árpádék előtt letelepedett a Kárpád-medencében, és amikor a fent említett Árpád és serege honfoglalva a Balatonhoz ért, ott-tartózkodó őspapám már üzletelt, nádkunyhókat adott bérbe drágán Zimmer Frei felirattal és jurta-sátor camping-et nyitott a tó partján. Ő volt az első és utolsó igazi üzletember a családban.

1046... Első ősöm, kinek neve Suba volt, dédunokája 46 éves ekkor. és a pogány nevétől kikeresztelkedve (ráma vajk volt a neve) Aba Sámuel nádor, későbbi király tiszteletére felveszi a Hab a Sámuel nevet. A Hab családnevet szakmája után — fodrász volt — kapja. A '46-os Vata lázadás és szabadságharc alatt maszek fodrászatot nyit, ugyanis ekkor minden pogány kopaszra nyiratkozott. Pechje van, Vat(t)a vezér betét nélkül szárnyal a túlvilágra, ősömtől pedig megvonják az üzleti engedélyt.

1080-ban unokája 55 éves és van egy gyereke, aki egy kínai nőtől született, így kínais nevet kapott, ő volt Bicig Lee (Bicig li). A kis bohó 95-ben 40 évesen bicigliárus lett. A baj csak az volt, hogy hegyi kerékpárt árult a Hortobágyon. Nem is kell mondani, az üzlet befuccsolt.

1241... a család disszidál a tatárok elől. Először Izland szigetére veti őket a sors, majd a „Weörös Erick tours-szal" Grönlandra hajóznak. A család vállalkozni kezd, de tönkre megy, ugyanis a fagyos vidéken Lehel hűtőkkel akarnak betörni az akkori piacra. Nemigen sikeredik.

1320... A család Skandináviába költözik. Rögtön tragédia történik, a család feje, a félig magyar, félig grönlandi Thor meghal. Oszlo teteme helyén épült a mai svéd főváros (Osló). A megboldogult életében hárman voltak testvérek, Fej, Thor és Potroh. Potroh lett a vezető a választásokon, de ezt fej tűrni nem tudta, és rövid tusakodás után egyszerűen letejelte. A hatalmi puccs után a család két részre szakadt.

1350... Rövid angliai tartózkodás után a család Franciaországban él, aholis Potroh fia felveszi a Jean-Michel Service (Zsan Misel Szerviz) francia nevet és 20 évesen autószervizt nyit. Ám az akkori szekerek, batárok nem igényeltek mosást (még előáztatás nélkül sem), benzint, szóval semmi ilyet. Totál csőd. Az adósságot úgy

ússzák meg, hogy az összes otthoni aranyat (aranyórát, aranyékszert, aranyhalat és fogat, aranyeret) elzálogosítják és Németországba költöznek.

1395... Jean 25 éves fia szintén rossz útra tér, szintén autószerelő lesz, de már németes névvel, neve Klaus Werner von Lükwerc und Rántotta. Ő sem él meg az autószerelésből, mivel a lovasgazdák igen csodálkoztak, mikor kereket akart cserélni a négy lábú virslihegyeken (a lovakon). A rossz anyagi helyzet viszi rá őket, hogy újra magyar földre lépjenek. Fia kb. 56 Ti(f)usz nem volt hős, csak tériszonyos és csak azért esett le, majd esés közben véletlenül rántotta le a törököt, akinek véletlenül volt zászló a kezében, és véletlenül nem ugrott félre, de ez mind hazugság, amit írt.

A Svédországban maradottak jobban jártak, ott az egyik ifjú 1567-ben Oroszországba költözött, majd felvette az Ivan Minyom nevet és jólmenő édességgyárat alapított.

SZATHMÁRY ISTVÁN, Szolnok

CoVboy: Hát, nem mondom elég szépen visszanyomoztad őseid történetét, bár az a benyomásom, hogy a fejlődés nálatok fordított irányban történt, azért is hallgattad el, mi történt az 1600-as évektől napjainkig. Bár azt nem közölted, hogy hova kívánsz történelem szakra menni — én máshová kívánlak — de abban biztos vagyok, hogy egy oktatási intézményben sem lesz hosszútávú a pályafutásod, ha a történelemnek csak ezen — általad ismert — periódusát fogod kenni-vágni, a többire meg „nem emlékszel". Hidd el, jobban jársz, ha nem szégyelled azt, ami az elmúlt pár száz évben történt, még akkor is, ha arra a szintre süllyedtetek vissza, amiről a fenti irományod árulkodik, inkább legyél őszinte, és ha lehet, a felvételi mellé csatolt önéletrajzodat ne i.sz. 846-ban kezdjed... Mellesleg leveled másolatát elküldtem az összes olyan oktatási intézmény igazgatóságának, akiknél történelem szakon is folyik oktatás, jobb ha tudják, mire számíthatnak...

Newspaper Quest #3

Hi CoVboy!

Nagy Dánielnek hívnak, CGD Software Team tagja vagyok (nemrég küldtünk Neked anyagot) **(Köszi, megkaptam, már elszívtam az összeset — CoVboy)**. Bátyám már írt (rajzolt) korábban a CoV 23-ba, ATARI ST számítógéppel rendelkezem **(Ez egy érdekes mondat-kapcsolat, mondd nyelvtanból hanyas vagyol? — CoVboy)**.

E rövidke bemutatkozás után a lényegre térek **(Máshol is így szoktál bemutatkozni? Nem semmi! — CoVboy)**.

Nincs kedvem az újságról írni, mert inkább az ország-világot zengető művemmel szeretnék örömet (?) szerezni a magyar nép ifjonc állampolgárainak **(Akkor úgy látom, te is eltévesztetted a házszámot, az Ország-Világ Szerkesztősége valahol egészen máshol található — CoVboy)**.

Igen, itt van, megérkezett a nagy mű. Senki sem gondolta volna, hogy ilyen hamar V.T. után, D.R-t követve én is megírom elmém gyümölcsét. A történet bár nem történt meg, de bárkivel előfordulhat. A műnem: dráma (követve író társam D.R. alias DOMO munkájának stílusát).

1. Felvonás

1. Szín

(Otthon)

A — Mily bánat ül lelked mélyén s nyomja azt oly nagy erővel, mint CoVboy lábát a Tisza cipő? **(Ezt kikérem magamnak! Barátom! Láttál már életedben Martens-t? — CoVboy)**

B — Köszönöm embersarj, hogy velem foglalkozál vala, de nem mondhatám azt én meg néked.

A — S mily okból nem teheted meg ama cselekedetet midőn nem mondhatád meg énnékem mily kegyetlen súly próbál letaszítani tégedet a pokol mélyére.

B — A vad s kegyetlen BKV ellenőrök megfenyegeték engem.

A — S mit mondtak azok, kik oly vadak s kegyetlenek valák?

B — Azt mondák: amig nem vala bérleted, nem szálhatál fel a buszra és nem utazhatál azon.

A — Oh, mily szó szökken ki fogad rekeszéből? Hiszen csak ez a bánatod? Oh, mily csekélység, minő kicsinység.

B — Nem oly csekélység ez kedves bátyám ahogyan azt te gondolád.

A — Vajh, ha elmondanád énnekem, miért nem oly csekélység ez midőn azt én elmondtam vala.

B — Azért, édes bátáym, mert ha nem vala bérletem, nem utazhaték buszval, ha pedig nem utazhaték buszval, nem vásárolhatám meg a CoV legújabb számát **(Itt a fokozódó feszültség közepette a drámaírónak még halvány gőze sem vala arról, hogy előfizetés is van a világon — CoVboy)**.

A — Oh, jaj! Minő csapás! Nem vásárolhatál CoVot. Oh, jaj! S hogyan gondolád további cselekedetid nagy részének lefolyását?

B — Jer velem testvér, szerzek magamnak bérletet.

A — S hogyan gondolád ezt? Hisz Vasárnap vala, s zárva vala minden BKV jegyiroda.

B — Nem baj é apám fia, szerzünk mi bérletet.

A — Hogy-é?

B — Lopással.

A — Oh, hisz azt a törvény megtiltá minékünk.

B — Nem baj. CoV-ért mindent megtevénk.

A — Valóban így vala, hát akkor menjünk, s szedjük gyorsan lépteinket sorjában.

(Mindketten el.)

2. Szín

(A BKV jegyiroda előtt.)

B — Látod bátyám, most már ideértünk vala.

A — Látám.

B — Most jól figyelj, és légy csendes mint egy Samsung erősítő max. hangerőre tekerve. Ha szemedet arréb vivéd, és feljebb emeléd fejed, meglátál egy ablakot.

A — S mi dolgot szeretnél ama ablakkal kezdeni?

B — Azt mi betörénk majd, átmászánk rajt, s kihozák a benn lakozó bérleteket.

A — Hogyan gondolád eme cselekedetedet végrehajtásra ítélni vala?

B — A falon felmászánk, a tűzlétra segítségével, és betörjük az ablakot eme kővel.

(„B" elővesz egy követ.)

A — Induljunk öcsém!

B — Látom megértettél. Jer utánam a falon.

(Mindketten elindulnak felfelé. Némi nehézségek árán felérnek.)

B — Most figyelj testvér. Beütém az ablakot eme kővel, imigyen...

(Nagy csörömpülés, „B" bemászik az ablakon.)

B — Azt a kupoláját! Ez a budi!

(„A" még mindig a létrán.)

A — Oh, öcsém, mily szóhalmazzal sulykolsz engem miközben én a falon küszködöm.

(Közben „A" is felmászik.)

A — Ott leledzik egy ajtó, min gyorsan, sebesen áthaladhatánk kedvünkre.

B — Helyes. Jer utánam.

(Mindketten ki.)

3. Szín

A — Oh, nohiszen, ez már maga a bérlet-iroda.

B — Jómagam is úgy vevém észre. Menjünk, s keressünk érvényes bérletet.

(Elkezdik keresni.)

A — Itt vala egy. Nézd mily szépséges. Minő nyomdatechnikai magaslat lehetett vala eme bérlet elkészítése.

B — Jer bátyám, fussunk innét, mert úgy hallám jön valaki emberfia, és mindjárt észrevevszé gaIád cselekedetünket.

(Mindketten el.)

3. Felvonás

1. Szín

(Ismét otthon.)

A — Most már el mehetsz CoV-ot vásárolni, nemdebár testvérem?

B — De igen, valóban.

(Eközben valaki csenget. „B" kimegy a bejárati ajtóhoz. „A" bennmarad a szobában. Kis idő elteltével „B" visszamegy a szobába.)

B — B**** meg! Elfelejtettem, hogy előfizető vagyok...

(Függöny.)

Vége.

Ez lett volna az alkotásom. Remélem, tetszett. Szerintem elmenne egy CoV reklámnak. Na, most már abbahagyom a pötyögést.

DANIEL OF STIMES (ex COMA&BOMBA) ATARI ST DISKMAG, Nagy Dániel, Budapest XI.ker.

CoVboy: Legtiszteletlenebb drámaírók sarja! Hát hogy képzeled te ezt? Betörni valahova egy CoV érdekében? Mélységesen le vagyok sú(ly)tva. Hát erre tanítjuk mi a népet? Bűnözőket, tolvajokat, gazfickókat, betörőket nevelünk? A mű irodalmi részével semmi bajom, még lehet belőled valami (mondjuk BKV bérletpénztáros), de a tartalom, az szinvonal alatti. Hát hogy lehet minket kapcsolatba hozni holmi betöréssel? Gyanús vagy te nekem! Aki képes leírni, az képes megtenni is, ezért értesítettem a XI.ker. főkapitányságot, az összes bérletpénztár mellett megkétszerezik az őrséget, neked pedig grátisz küldünk minden hónapban 1-1 példányt, de könyörgöm, ne tedd meg. Hát akkor én hol fogok bérletet venni?

B** meg! Elfelejtettem, hogy autóval járok!**

(Függöny!)

FURA VILÁG...

CoVboy: Én nem tudom, hogy mi történt az elmúlt hetekben, talán az árthatott meg nektek, hogy elkezdődött az iskola, mindenesetre ez az irodalmi láz most nagyon megfertőzött mindenkit. A FURA VILÁG... c. alkotást azért részesítettem előnyben, mert lírai mondanivalója jól tükrözi egy vérbeli CoV olvasó lelki világát. Nevelésem talán mégsem volt hiábavaló.

...Éjfél volt. A hold kerek, mint egy nagy sajt, s a sötétkék égbolt mint a ravasz róka, aki éppen a bekapására készül. Ámde valami megzavarta az éj csöndjét. A kis Fábis volt az, a ronda drakulagyerek. Éppen esti állatriogatását végezte, amikor egethasító bömbölés hallott. Nem tudni, hogy mi volt az. Egy biztos: ez a hang irritálta nevető izmait. Akkorát röhögött, hogy torzszülött szülei rögtön keresésére indultak, e sajnos nemcsak ők hallottak meg a gúnyos kacajt, hanem az erdő sátána is, aki már a kis drakula hátsó fertáját szagolta. Hogy mit érzett rajta? Bizonyára, annak a friss ózsz*rnak a szagát, amibe Fábis éppen az előbb rogyott bele. Node ő is megérezte, és közvetlen Mübris karvalyorra alá nyomtatta.

— Te röhögtél az előbb? — kérdezte felelősségzavaróan Mübris.

— Természetesen. — Válaszolta a kis drakula... igen nagyra nőtt apja — és jobban tennéd te is, ha kacagnál ezen, hogy milyen kicsi szived van, illetve volt — ugyanis éppen az iment tépte ki.

Mübrisre rájött a röhögőgörcs, mondván: jól átvertelek a házi készítésű műszivemmel. Kálvin már csak azzal vigasztalódhatott, hogy nem csak őt tette lóvá. Pedig tudta, hisz híre jár az erdőben. Mekkora szégyen! De tudta a kötelességét...

Fábis járta a mocsaras-lápos vidékeket, de nem találta meg az üvöltés gazdáját. Addig járt-kelt, amíg mndmáig ismeretlen tájra tévedt. Ott nem volt útjelzőtábla, sőt még út se. Nagyon megijedt, hiszen ő csak egy védtelen gyermek. Menekült is vissza, csakhogy a háta mögött nem volt semmi. Úgy gondolta, ilyen körülmények közepette nincs sok értelme visszamenni. Elindult, bolyongott, tudatlanul.

Egyszer csak egy palotát pillantott meg. Mivel este is volt, fáradt se volt, jónak látta közelebb menni...

Kálvin megragadta Mübris görcsös kezet, és halálgyors iramot diktálva cibálta maga mögött, egeszen addig, míg a legközelebbi étterem véres ajtaja elé értek, melyre ez volt kiírva:

„Belépés ingyenes,
Kilépés bizonytalan"

Bementek, megették a — Soklé sütötte tetovatintás kácsasz*rt, és nem jöttek ki...

Fábis közelebb is ment, csakhogy ott nem volt semmi, ugyanis délibábot látott. Háta mögött ott volt az oly kedves, meleg otthon. Éppen göthös kutyasz*rszag csiklandozta meg orrocskáját. Biztos az anyja főzött valami nassolni valót. Betért a házba, kivette csontos szemüregéből két szemét (pupillával együtt), jól s*ggbe rúgta édesanyját, és lefeküdt. Az anya égtelen ordítást préselt ki vérvörös torkán: — Mi a jó k***a anyádat képzelsz te magadról?! És büntetésből elkezdte énekelni az orosz drakulák forradalmi dalát...

Csak Kálvin a ravasz drakula. A száját szélesre nyitva a friss vér a pompázó színe. Keble dagadt a büszkeségtől. Elbánt a nagypofájú Mübrissel, a sátánok hülye királyával. Igen, csakhogy rögtön elállt a fehérfolyása, mikor meglátta a sátánt enni maradék csontjait, akarom mondani, mücsontjait. Kálvin igazán feldühödött, gondolta, szétcsapja azt a vidám fejét. Igen ám, de Mübris után még hat Mübris jött. Így aztán senki sem tudhatta, hogy melyik az igazi. Ezzel végleg betelt a pohár. Orosz lánnyá változva, lekaszabolta mind a hét sátánt...

A drakulaházba csengettek. Grünvald nyitott ajtót, és egy szablyát pillantott meg a saját fejében.
Kálvin, miután learatta az összes babért, jónak látta hazamenni. Szörnyűséges látvány fogadta. Le is hányta halott kedvesét. Fábis éppen akkor rohant ki, és felreértve a helyzetet, apjának esett. Kálvin igyekezte féken tartani lüke porontyát. Fékező tárgyul azt az ősbarokk szekrényt választotta, mely a szoba túlsó végében állt, s úgy vágta hozzá fiát, hogy ez miután kiköpte állkapcsát, ráharapott az ajtófélfa sarkára.
— Állítsd le magad assloh! Ki ölte meg a jó édes k***a anyádat?
— Te, te...
— Ácsi, ácsi! Nincsen neked ilyen galád-apád, hogy megöljem az anyósom lányát, gyermekem anyját!
— De te voltál! Láttam a vért a szád szélén!
— Ez nem az ő vére, hanem Mübrisé. Képzeld el, hogy miután megebédeltünk én desszertnek még megettem őt is, de miután kijöttem, megláttam őt hatod magával. És ekkor fogtam magam, és mindet felnyársaltam. És most halljam: ki követte el ezt a szörnyű gyilkosságot!?

De Fábis már nem válaszolt. Önkezével vetett véget (amúgy is hosszú) életének. Kálvin egyedül maradt a lakásban, két döglött drakulával. Ráadásul az egyik büzlött is. Ismét kopogtak az ajtón. Elővigyázatosságból visszakopogott, hogy nem ő az, ugyanis nem akarta látni véres, elkeseredett pofáját. Szerencsére nem ő volt az, hanem a város vezetői, akik gratulálni jöttek hőstetteiért. Kálvin fél óra múlva a rendőr-főkapitányságon volt, teliaggatva a „Legbátrabb állat", „Vérszomjas családfő", az ő tiszteletére készített nemzeti kitüntetésekkel. Hős lett belőle, de nem örült a megtisztelő címeknek. Alig várta, hogy kikerüljön ebből a fűtött, kátrányos bűzbarlangból, és iszonytató mészárlásba fogjon. Kereste családja gyilkosát. Pár nap múlva a lapok tele voltak vele.

„A merész hazafi megölte báró Frankensteint, az erdő köztiszteletben álló polgárát."
„Megölte a farkasemberek takonyszínű fejedelmét, ezért ők a világ legbátrabb állata címet adományozták neki."
Lassan az egész erdőt elpusztította volna, ha egy merész, ámde iszonyú ronda álarcos lovag ellene ne szegült volna. Sorozatosan mentette meg az ártatlan rémfigurákat. Őt Csótánynak nevezték, és megutálták a békés polgársággal. Riportokat készítettek velük.
— Büszke vagyok, hogy a dicső Kálvint körömben üdvözölhetem. Ön már egy jó ideje nemzeti hős. Pontosan mióta is?
— Jól emlékszem arra a gyalázatos napra, akkor pillantottam meg először halott hitvesem tetemét.
— Ön miért köp folyton Kálvin úr levesébe, mint egy elvetemült giliszta, miért menti meg jövendő áldozatait?
— Nincsen rá más okom, mint ártatlan lelkeket megóvni, és törleszteni régi adósságomat.
— Magáról azt tartja a közvélemény, hogy egy féreg, amit el kell tiporni.
— Tudom jól, mit gondolnak rólam...
Nyilvános beszédekben sértegetik egymást. Kálvin különleges névjegye: megöli a riportereket. Az álarcos kutyának nem marad más dolga, mint hitvány életét mentse. Néhány aljávaló szolga megpróbálja utánozni a nagy drakulát, ám azok titokzatos módon elhullanak. Az egész birodalom romokban hever. Két lény csap össze állandóan élet-halál küzdelmekben, de egyiknek se sikerül győzni. A bűntény még mindig felderítetlen maradt: vajon kicsoda az álarcos lovag? Nos ő nem más, mint az eget hasító bömbölés tulajdonosa. Asztrid, a félig kutya, félig hal, aki miatt az egész herce-hurca kezdődött. A következő napon, mennydörgések közepette két megháborodott állat vív elkeseredett, és kegyetlen harcot. Már odáig eljutnak, hogy egymásra támaszkodva szidják egymás anyját. Ekkor felmerül az ősi kérdés: Ki ölte meg Grünvaldot? Ha nem az álarcos lovag, akkor ki?
— Hát én — kiáltja a levegőbe Mübris a göthös sátán!
— Te szemét!
— Te szemét!
— Te miért utálod őt?
— Ebből a szemétből már kitéptem egy szivet, és nyolc példányban megettem. Az nem lehet, hogy még mindig él! És te miért utálod?
— Hogy miért, miatta orditottam. Ez a görény kivette az utolsó szót is a számból.
— Akkor mi most miért veszekszünk egymással? Irány Mübris!
— Öljük meg a szemetet!
Azzal mind a ketten, mint a veszett vadak rárohannak, és átdöfik a torkát. De Kálvin kardja „véletlenül" átcsúszik Asztrid nyakába. Ám egy másik Mübris fölülről lecsapott Kálvinra egy tuskóval. A drakula agyveleje szétfröccsent a romokon. Csak a sátán éte túl ezt a borzalmas korszakot. Az akkori időkben nagyon kegyetlen diktatúra bontakozott ki. Ez a Mübris olyan kegyetlen volt, hogy képes volt saját magukat is munkába fogni, pusztán, hogy királyi többesben beszélhessünk róla.
á'lá K.G., vagyis KOZMA GERGELY, Bp. X.ker.
CoVboy: Helló Mübris! Te milyen szakra jársz? Erőszakra? Ezt a sztorit mennyi idő alatt sikerült összeütnöd? Nekem egyébként tetszett, bár volt egy-két dolog, ami nem volt egészen tiszta. Pl. nem volt tiszta a rom, miután ráfröccsent a drakula agyveleje, vagy pl. nem volt tiszta Kálvin kardja, amikor átcsúszott két nyakon keresztül és folytathatnám. Ezenkívül nem tudtam kapcsolatba hozni az álarcos lovagot Grünvald fehérfolyásával, nem értettem, hogy emelhette fel Kálvin az ősbarokk bútort, ha közben megváini kényszerült egyik karjától, Fábis miért kereste az útjelző-táblákat, ha valóban nem volt út, és ha a két drakula bűzlött, Kálvin miért nem fogta be az orrát. Nem lehetetlen, hogy a második részből ezek is ki fognak derülni, de attól tartok erre már nem a CoVboy postában fog sor kerülni.

Forgókinpad

Szia!
(Na neee! Talán Yikes! — CoVboy)
Bemegy Piroska az erdőbe. Találkozik a farkassal. A farkas elhatározza, hogy mielőtt megenne a lányt, 3 kívánságát teljesíti. Piroska 1. kívánsága kis enyeme-penyeme (SZEX). Megtörténik, a farkas 1/3. részt kifárad. 2. ugyanaz — 2/3. rész kifáradás. 3. ugyanaz, de a farkas félúton megdöglik. Mi ebből a tanulság? Profi kurvák ne menjenek az erdőbe, mert kiirtják az állatokat. A tanárunk szerint ez a vicc szégyenbe hozza az iskolánkat. Hát istenem, ha hülyék?! Na csá! Ja, ez az első levelem számítógépes újsághoz, tudom, hogy örülsz!
MÉSZÁROS MELINDA ANDREA, Gyöngyös
CoVboy: Kedves Mel(l)us! Hát hogyne örülnék, a farkam is csóváljam? Mert úgy vettem észre te a farkasokat szereted. A címedet inkább nem írom ide, mert szerintem egy falka rohamozná meg a házatokat. Várjunk csak, mit is akartál? Most én találjam ki helyetted? Profi farkasok jelentkezését várja Mel(l)us a szerkesztőség címén. A borítékra ne felejtsétek el ráírni a jeligét: 'Menjünk az erdőbe!'. A leveleket majd én továbbítom! Jaj, hogy milyen hülye vagyok én! Hát marad egyáltalán a CoV-nak olvasója?

Hello CoVboy!
Nem kaptam meg a CoV nyári dupla különszámát!!!!! Pedig befizettem a 200,- Ft-ot, és már egy hete meg kellett volna neki jönni!!! Kérem, minél hamarabb küldjétek el a címemre! Kösz!
FARKAS PÉTER, Karácsond
CoVboy: Áljon meg a menet! Itt most valami nagyon nem stimmel. Farkas is vagy, meg Péter is, akkor minek kellett volna megjönnie? Mel(l)us úgyis várja a vállalkozó farkasok jelentkezését, úgyhogy inkább rábízom eme probléma kiderítését...

Hello CoVboy!
Nagyonörülök (külön), hogy megjelent az AW leírásom a CoV-ban! Mondjuk „kicsit" sok volt benne a gépelési hiba (én nem írtam ilyeneket, hogy *tökömrugós*, meg *őis*), ez még nem is lenne nagy probléma, max. sokan hülyének néznek, a nagyobbik baj az, hogy én *TARBY®* vagyok és nem csak olyan snasszul *Tarby*. Kéretik legközelebb így írni!
TARBY®, TARBAJ PÉTER, Budapest, III.ker.
CoVboy: Ezer bocsánat, az is gépelési hiba volt! Azt azért elárulhatnád, milyen számon lettél bejegyezve a Találmányi Hivatalnál?

Háj CoVboy!
Szeretnék én lenni az

1.

aki Kellemes Karácsonyi Ünnepeket kíván neked.
Egy rajongód: JOE, Szabadbattyán
CoVboy: Hello JOE! Erre mondják azt, hogy ez telitalálat volt. Vedd úgy, hogy visszapattant! Szóval neked is!

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
ULTIMA sorozat	Battle Isle	Might & Magic IV/V.	Dizzy (P.o.Y.)/TGMS
Centauri Alliance	Dune II.	Ultima Underworld II.	Grand P.Circuit/TCFS
Sleepwalker	Walker	Eye of Beholder 3.	Supremacy/TGMS
Examination	Civilization	Dune 2.	Goonies/Muffbusters
Strike Fleet	Fate Gates of Dawn	Day of the Tentacle	Logy/Sex'n'Spirit
Pirates!	Steel Empire	Ishar 2.	Karateka/Ceekay
Star Commander	History Line '14-18	Betrayal at Krondor	Bard's Tale III./Pigmy
Cool World	Trex Warrior	Larry 6.	Laser Squad I-II./TGMS
Fly Harder	Ishar II.	Strike Commander	Battle Chess/Pigmy
The Ormus Saga II.	Syndicate	The Legacy	Cloud Kingdoms/TCFS

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

A címünkre 1993. június 20. és szeptember 01. között beérkezett összes levelet, levelezőlapot, képeslapot összeszedtük, megszámoltuk, majd „ráborítottuk" a HQ-n egy asztal tetejére. Ezúttal arra kell tippelnetek, vajon mennyi levelet kellett a postafiók mélyéből nyáron nap mint nap kisöpörnünk?

1) 0 — 1000 db. között
2) 1000 — 2000 db. között
3) 2000 — 3000 db. között

Csak a megfelelő számot (1, 2 vagy 3) kérjük levelezőlapon beküldeni 1993. november 15-ig. A helyesen tippelők között 5 nyertesnek 1-1 CoV pólót sorsolunk ki. A levlapra írjátok rá a méreteteket is (S, M, L, XL, XXL).

A helyes megfejtést a CoV 38-ban, a nyertesek neveit pedig a CoV 39-ben tesszük közzé.



Indul a ZZZUPERRR

CoV Póló

akcióóó!!!

A jövő hónaptól bővülő mintaválaszték!

S, M, L, XL és XXL méretben

Induló minta: P01



Ára: 499,- Ft
+ postaköltség
(mérettől és mintától függetlenül)

A megrendelésről szólunk a bevezetőben!